

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン



最新ゲーム
スペシャル

PC電人・ウィザード・リィV・ボンバーマン'93
モンスターメーカー・銀河お嬢様伝説ユナ・メタモジューピター・らんま1/2 (打倒! 元祖 激写ボーイ! 無差別格闘流!)

PRINCESS CAVE
西園理香「激写ボーイ」

連戦メロム・ノワレ
BURAI-II
ファンタジー大河ロマン
覇竜の神座
飯島健男

1992
OCTOBER
定価 450YEN

2大人気ゲーム速報
SYNATCHER!

攻略図 & SRT

激写ボーイ・ファージアスの邪皇帝
ドラゴンナイトII・ダンジョンマスター

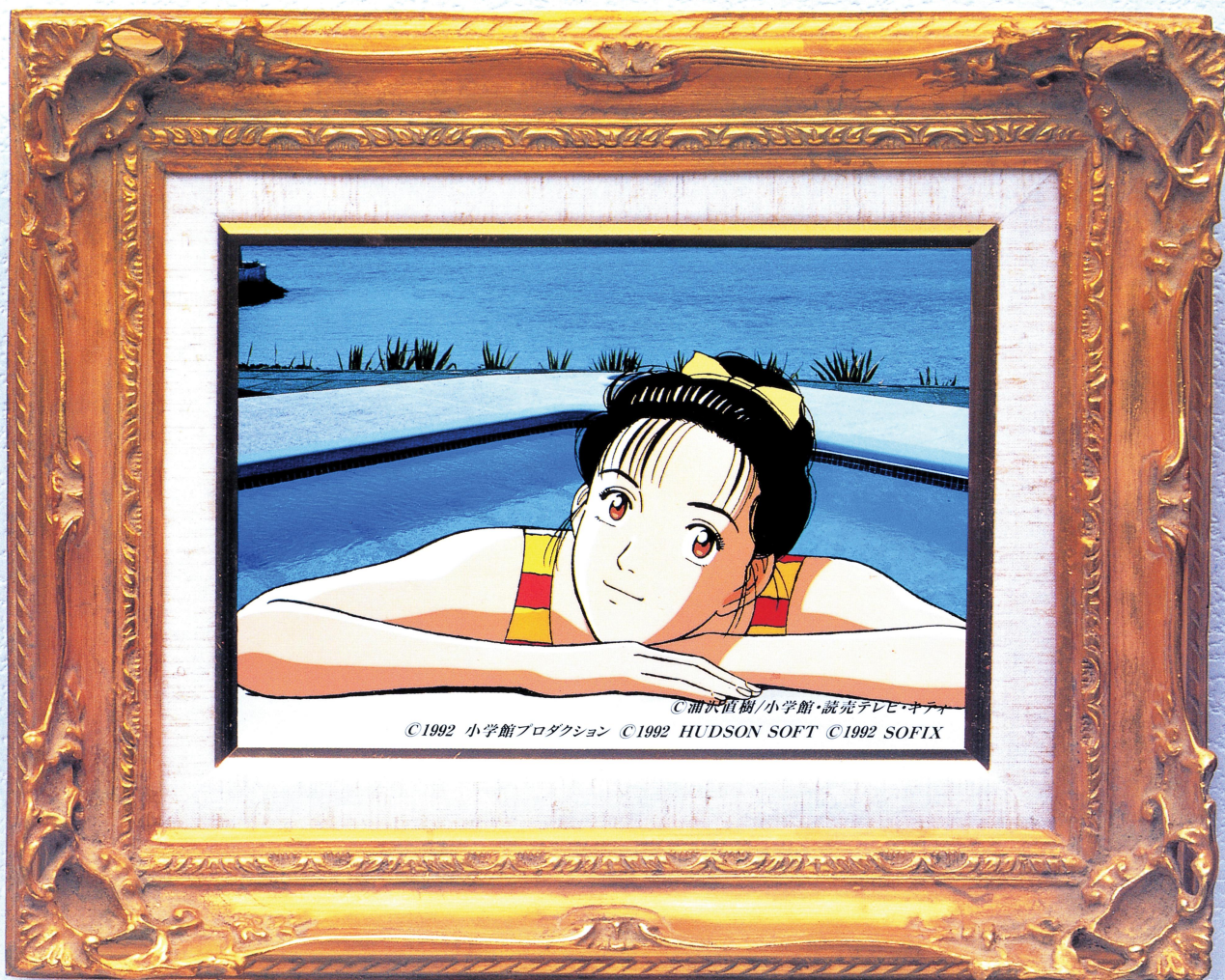
THE NEW WAVE 最新ハードと対応ソフトが開く新たな世界

信長の野望 [武将風雲録] ・レミングス

別冊付録 シリーズ最新作の(秘)情報から完全攻略まで

コズミック・ファンタジー3全書

そろそろ、名作



©1992 小学館プロダクション ©1992 HUDSON SOFT ©1992 SOFIX



**猪熊柔が、滋悟郎が、表情豊かに大活躍！
ゲームの世界で、あの一本背負いに会える！**

コミックスでもアニメでも爆発的な人気を誇る
「YAWARA!」が遂にデジタルコミック化。
オリジナルのグラフィックと演出できみに迫る。

[CD-ROM・スーパーCD-ROM両対応ソフト] ソフィックス/10月1日発売/希望小売価格6,900円(税別)



CD-ROMはNEC
PC Engine
DUO

PCエンジン デュオ

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット<PI-AN3>が必要です。

で遊びなさい。

NEC



コズミックファンタジー
3

シリーズ最高のドラマとゲーム性! 感動銀河大作
「コズミック・ファンタジー」に堂々第3弾登場。

原作・脚本・キャラクターデザイン、越智一裕。
美しさを極めたCDアニメーションと、緻密な
シナリオが、あなたを大銀河絵巻の世界へ誘う。

【スーパーCD-ROMソフト】日本テレネット/9月25日発売予定/希望小売価格7,600円(税別)



アサン
『最近、油をしても魚が捕れねえで
変な生き物ばかり網に掛るんだ』

いいソフトは、いいマシンで遊べます。

**PCエンジン・スーパーCD-ROM
一体型ゲームマシン**

PCエンジン デュオ

- Huカード約250、CD-ROM約140の膨大なソフトタイトル数。
- Huカード、CD-ROM²、スーパーCD-ROM²、音楽CD、CD-G
のソフトに対応。
- スマートなノートパソコンサイズ。ハイクオリティ・デザイン。

好評発売中!

PC
Engine

HE
SYSTEM

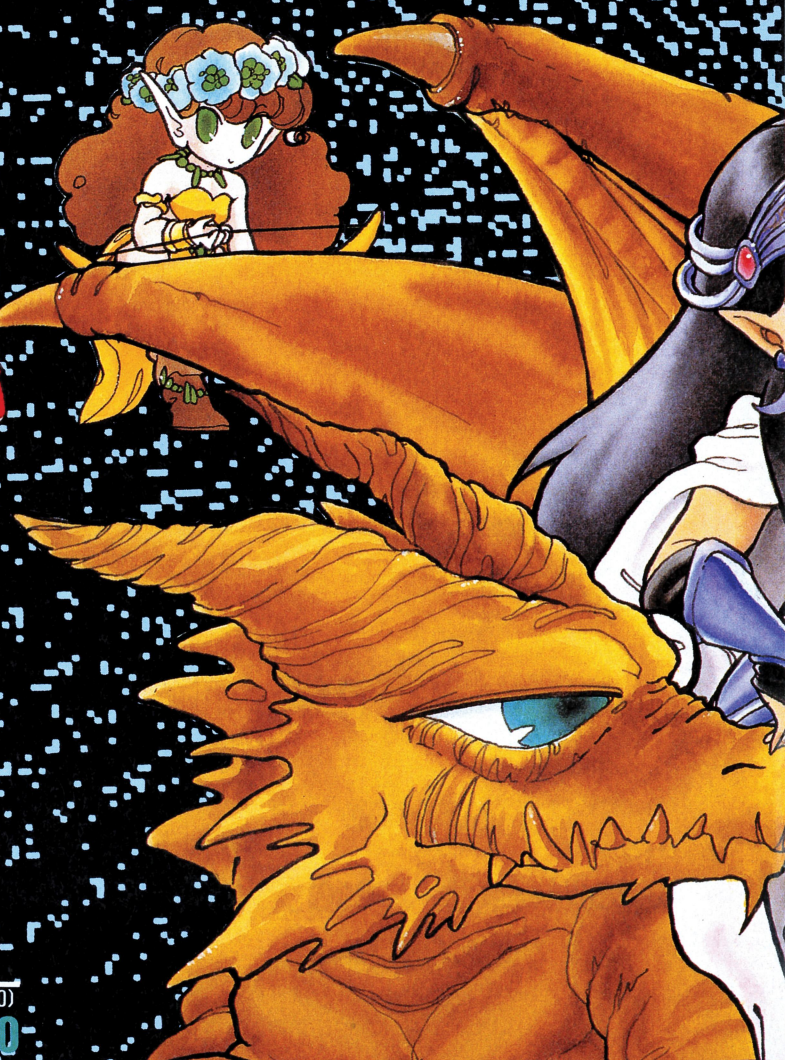
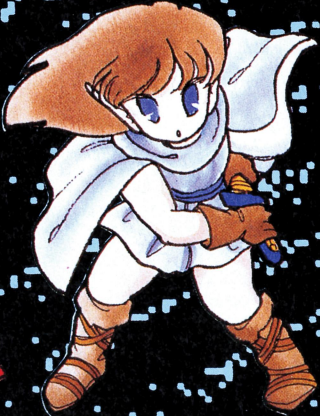
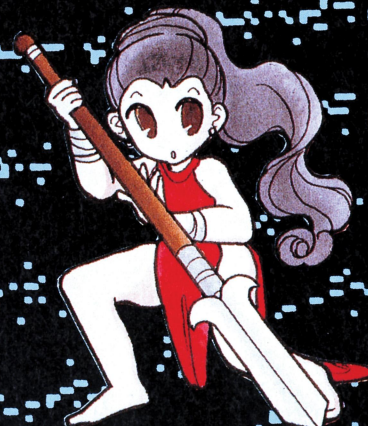
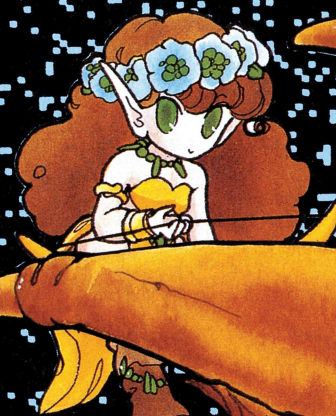
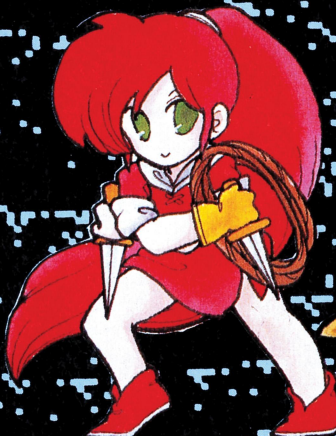
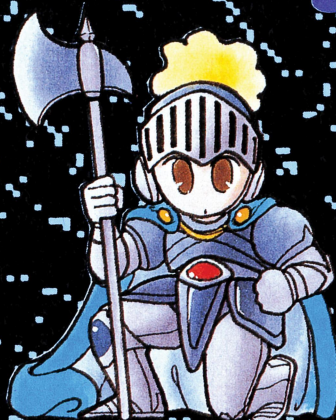
NECホームエレクトロニクス



発表と同時に話題騒然！魅力的なキャラクターで一世を
風靡した大ヒットカードゲーム「モンスターメーカー」が
いよいよ君の前に！ サウンド、ビジュアル、アニメーション、
その全てがCD-ROMの常識を越える多田俊雄プロデュ
ースRPG第1弾近日発売！！

モンスターメーカー

近日



NEO アベニュー株式会社

〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町Nビル

コンピュータ事業部

お問い合わせ(平日/午前10:00~午後7:00)

03(3288)0330

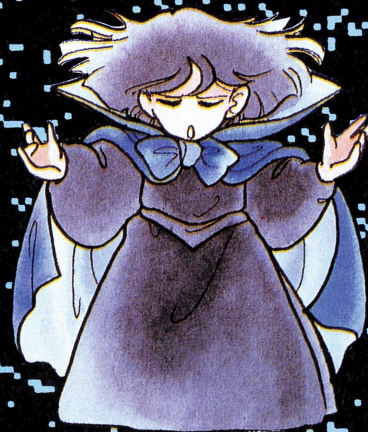
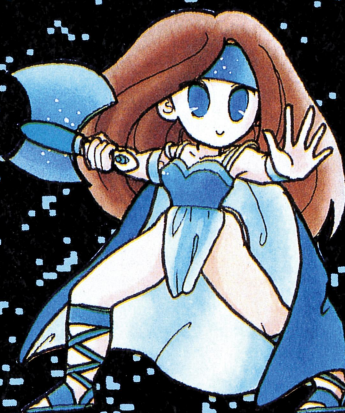
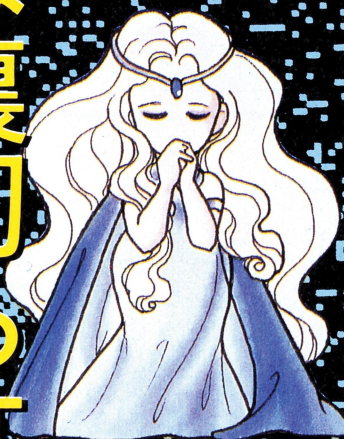
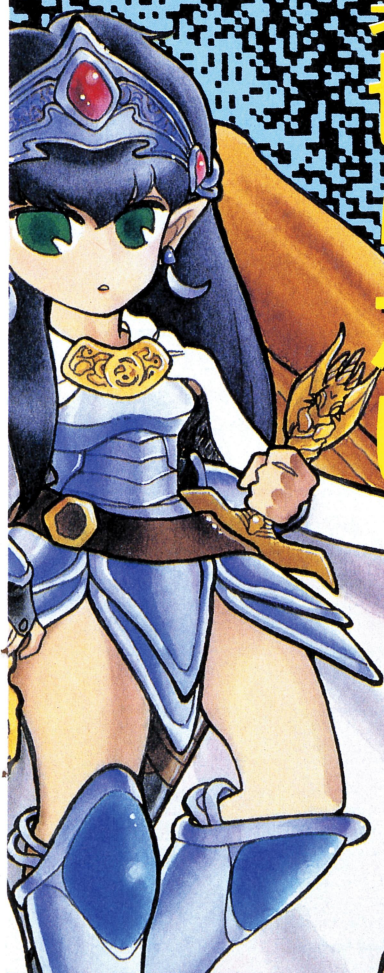
テープサービス 03(3288)0880

NEC

MONSTER MAKER

発売

期待は裏切らない



SUPER-CD-ROM² 専用ソフト

MONSTER MAKER 闇の竜騎士

© 1992 NEC Avenue, Ltd. / U-PLAN / SHOW KIKAKU / Office K.

PC ENGINE

いよいよ2学期のスタート。
宿題はちゃんとやってある？
ゲームばかりしててやってないんじゃないの？ 現実にはリセットボタンはないんだぞ!!

TOP ソフトTOP10



7/1▶7/31

売り上げTOP・10

ダントツ1位のロードス島戦記。けどそれ以下のソフトはどれも大混戦だ。今後の状況から目が離せないね。

※()内は前回の順位です。

1

(一)

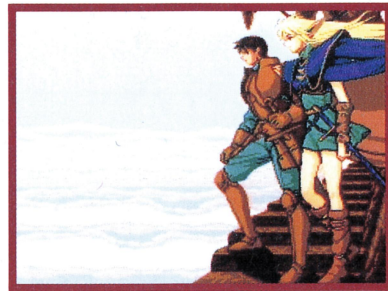


ロードス島戦記

1896

ハドソン●7月17日発売●7200円

1本だけ気をはいた感じのロードス島戦記。ドラクエ侍ちの影響か、他のソフトの得点^{とくでん}があまりにも低く感じるのは僕^{ぼく}だけか？ 夏休み^{なつやすみ}真っ中の来月^{らいげつ}も、もし同じ状況だと、ちょっとヤバイよね。秋から年末にかけての強力なラインナップでどこまで巻き返せるかがポイントとなりそうだ。勝負はこれからだね。



2

(一)



ソルジャーブレイド

698

ハドソン●7月10日発売●6500円

相変わらずキャラバンモードに燃えてました。～ましたってのは、もうあきらめちゃって今はやっていないから。なんか、今回のソフトってムズかしいかな？ほんとに一瞬のミスも許されない。去年のファイナルソルジャーはもうちょっと余裕があったような気がするんだけど。それとも俺が歳とったってことかな？

3

(一)

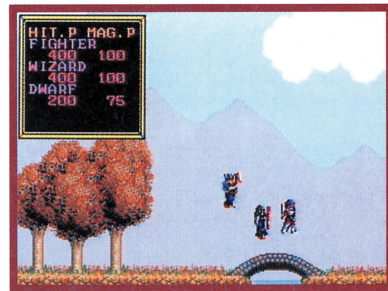


ソーサリアン

654

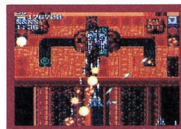
ビクター音産●7月17日発売●7800円

堂々3位のソーサリアン。このゲームって遊ぶ人を選ぶよね。それでも3位っていうのはユーザーに受け入れられたってことだ。出来の方はどうだったかな？僕が見た感じではいい出来だと思うけど。CDだから音楽もいいし、画面も綺麗でとても雰囲気が出ているよね。そうそう、不老不死の技ってやってみた？



4

(一)



ALZADICK

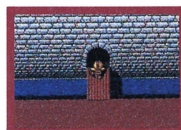
542

ナグザット●7月17日発売●2980円

超低価格ソフトが4位に入った。こういう試みてとってもいいことだと思う。これからもこういうソフトを出してほしい

5

(3)



ドルアーガの塔

501

ナムコ●6月25日発売●6800円

名作はいつまでたっても名作だってことを、証明したソフトだね。どんなに年月がたっても面白いものは面白いんだ。

ランク	ゲームタイトル	メーカー・発売日・価格	得点	ジャンル
6 (一)	ザ・キックボクシング	マイクロワールド 7月31日発売●6800円	442	格闘
7 (6)	高橋名人の新冒険島	ハドソン 6月26日発売●6500円	242	アクション
8 (一)	スターパロジャー	ハドソン 4月24日発売●6800円	231	シューティング
9 (4)	天外魔境Ⅱ	ハドソン 3月26日発売●7800円	204	RPG
10 (一)	ぼっぷ'nまじっく	RIOT 7月24日発売●6980円	191	パズル

6位以下のソフト

スターパロジャーが振り返りを果たしたぞ。天外Ⅱはちょっとランクダウン。新冒険島も踏張っているぞ。次回は？

期待度TOP・10

入ってきました、信長の野望。今後どこまで票を伸ばすことができるか?

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・発売日・価格	ジャンル
1	SNATCHER	221	コナミ●10月発売予定●価格未定	?
2	パワーリーグ5	204	ハドソン●発売中●6800円	?
3	イースⅣ	198	ハドソン●発売日未定●価格未定	?
4	コズミックファンタジー3	134	レーザーソフト●9月25日発売●7600円	?
5	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	129	ハドソン●12月23日発売●7200円	?
6	らんま½〜打倒、元祖無差別格闘流!	96	メサイヤ(NCS)●10月2日発売●7200円	?
7	モンスターメーカー	84	NECアベニュー●11月発売予定●価格未定	?
8	信長の野望〜武將風雲録〜	72	光栄●11月発売予定●価格未定	?
9	ドラゴンナイトⅡ	65	NECアベニュー●発売中●7400円	?
10	サイレントメビウス	61	角川メディアオフィス●発売日未定●価格未定	?

読者アンケート良かったソフトTOP・10

ロードス島が5位に登場!! ドラスレのいいライバルになりそうだな!

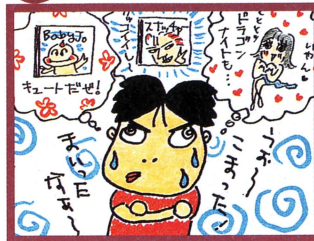
ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・価格	ジャンル
1	天外魔境Ⅱ	864	ハドソン●7800円	?
2	イースⅠ・Ⅱ	452	ハドソン●7800円	?
3	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	191	ハドソン●6800円	?
4	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	186	ハドソン●6800円	?
5	ロードス島戦記	162	ハドソン●7200円	?
6	ボンバーマン	134	ハドソン●5300円	?
7	F1サーカススペシャル	98	日本物産●7900円	?
8	コズミックファンタジー2	96	レーザーソフト●6780円	?
9	イースⅢ	79	ハドソン●7200円	?
10	出たな!! ツインビー	72	コナミ●6800円	?

移植してほしいTOP・10

1、2位独占のストⅡ。当分この状態が続きそうな気がする。

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・ハードの機種	ジャンル
1	ストリートファイターⅡ	338	カプコン●アーケード	?
2	ストリートファイターⅠ	286	カプコン●アーケード	?
3	ファイナルファンタジー	124	スクウェア●ファミコン	?
4	プリンセスメーカー	122	ガイナックス●パソコン	?
5	ドラクエシリーズ	116	エニックス●ファミコン	?
6	三国志Ⅲ	87	光栄●パソコン	?
7	ドラゴンボールシリーズ	84	バンダイ●ファミコン	?
8	エメラルドドラゴン	63	バシヨウハウス●パソコン	?
9	3×3EYES	52	ユタカ・バンダイ●スーパーファミコン	?
10	シムシティ	49	イマジニア●パソコン	?

ユーザーズステーション 売る側の主張(その2)



夏休み発売のソフトは各メーカーが力を入れ、活発な動きを示した。ストⅡに始まり、キャプテン翼やドラゴンボールZⅢ、PCのパワーリーグ5、メガドラで修羅の門等、数多く出た。しかし残念ながら毎度のご

とく駄作のソフトも多く、消費者の側から立つと、面白いソフトとつまらないソフトの判別が店頭ではできないという難点がある。ほしいソフトが買やすい陳列やアピール方法がもっと各店独自にあってもいいのでは? ソフトの判別が消費者サイドのコミュニケーションにより選択されている昨今、間違いのないソフトを作り、販売していかなければならない(玩具店店主)

協力店…博品館(銀座) マルゼンムセン(秋葉原) おもちゃのQ(中野) 高島屋(難波) おもちゃのデンマーク(江南) トイズセンター綱島店(横浜) 西武百貨店(つかしん店) ハローマック(9店舗) ヤマギワホビー館(秋葉原) キティランド(梅田) 関西友オズ大泉店(練馬) イトーヨーカドー丸大長岡駅前店(長岡) ファミコンショップモリス(中野店、野方店) ラオックスコンピューターゲーム館(秋葉原) わんぱくこそうチェーン(全国)

読者アンケートTOP・20

まだまだヒューカードのソフトががんばっている。いいソフトにCDもカードもない!

ランク	ゲームタイトル	得点	メーカー・価格	ジャンル
1	天外魔境Ⅱ	4226	ハドソン●7800円	?
2	イースⅠ・Ⅱ	2448	ハドソン●7800円	?
3	スーパー桃太郎電鉄Ⅱ	1314	ハドソン●6800円	?
4	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	1230	ハドソン●6800円	?
5	ボンバーマン	674	ハドソン●5300円	?
6	天外魔境	653	ハドソン●7200円	?
7	パロディウスだ!	540	コナミ●9800円	?
8	ファイアープロレスリング2nd BOUT	452	ヒューマン●6900円	?
8	イースⅢ	452	ハドソン●7200円	?
10	PC原人2	448	ハドソン●5800円	?
11	桃太郎伝説Ⅱ	444	ハドソン●7200円	?
12	F1サーカス'91	437	日本物産●6900円	?
13	出たな!! ツインビー	341	コナミ●6800円	?
14	R-TYPEⅠ	283	ハドソン●4900円	?
15	スターパロジャー	267	ハドソン●6800円	?
16	らんま½〜とらわれの花嫁	259	メサイヤ(NCS)●6800円	?
17	コズミックファンタジー2	230	レーザーソフト●6780円	?
18	F1サーカススペシャル	213	日本物産●7900円	?
19	夢幻戦士ヴァリス	170	R I O T●6980円	?
20	ロードス島戦記	162	ハドソン●6800円	?

マークの見方

このコーナー及びゲームの紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味しています。

シミュレーション	シューティング	テーブルゲーム	アドベンチャー	スポーツ	アクション	デジタルコミック
パズル	ロールプレイング	CD-ROM	1〜8メガ用カード	バックアップ対応	両対応ソフト	2MCD専用(スーパーCD-ROM)

CONTENTS

PC Engine SOFT TOP 10

NEW GAME SPECIAL Part.1

PC電人 ウィザードリィV

メタモジュピター

らんま 1/2 ~ 打倒、元祖無差別格闘流! ~

銀河お嬢様伝説ユナ

モンスターメーカー 闇の竜騎士

ゴッドパニック ~ 至上最強軍団 ~

エグザイルII ~ 邪念の事象 ~

シェイプシフター

21エモン

キアイダン00 / スライムワールド

ザ・プロ野球SUPER / パワースポーツ

爆裂!!ボンバー倶楽部

デジタルコミック「YAWARA!」

猪熊柔スペシャル

Part.2 NEW GAME SPECIAL

ウインズオブサンダー / PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA

ダウタウン熱血行進曲 ~ それゆけ大運動会 ~ / フォーセットアムール / 横山光輝 真・三国志 ~ 天下は我に ~

ダイノフォース / ネクスザール / ザ・レジェンド オブ ザナドゥ ~ 風の物語 ~ / イメージファイトII

ゼロヨンチャンプII / スーパーシュヴァルツシルト2 / スーパーダライアス2 / サークI,II

超兄貴 / 魔物ハンター妖子 ~ 遠き呼び声 ~ / モトローダーMC / 超時空要塞マクロス ~ 永遠のラヴソング ~

ファイヤープロレスリング3 Legend Bout / ドラゴンスレイヤー英雄伝説II / 開発情況



別冊付録 コズミック・ファンタジー3全書

GAME INDEX

PC ENGINE NEW WAVE HARD&SOFT

信長の野望 武将風雲録 レミングス 最新周辺機器情報 攻略園

激写ボーイ
ファージアスの邪皇帝
スターモビル
炎の闘球児ドッジ弾平

82

84

86

50

CD-ROM PLUS

●連載レポート[Vol.3]

BURAI II 「闇皇帝の逆襲」

連載小説 覇竜の神座 ～BURAI外伝～

作/飯島健男 画/荒木伸吾&姫野美智
天界十六神キャラデザインコンテスト入賞者発表!!

PC-ENGINE PLUS

●連載テクニカルコラム HYPER BOX

突撃!! バーチャル野郎 ニンジン倶楽部

8月号ビッグプレゼント当選者発表!!

シューティング ラ・ミストラル ファンタジー PCメディアプレス

愛読者アンケート104 アンケートはがき105

BIG PRESENT

SNATCHER

SRT

Special Rescue Team

ゲーマー倉持直伝!! 究極の攻略

(プリンセス) 西邑理香

遊楽専門団

激烈技 SPECIAL

赤色パラダイス2M

連載マンガ 神楽坂DX

(新) REVIEW大作戦

■メーカーからキミへ愛のメッセージ

HOT LINE
COMING SOON

40	アルサディック	139
	イメージファイトII	149
	ウィザードリィV	14
	ウインズオブサンダー	144
	エグザイルII～邪念の事象～	28
62	F1サーカススペシャル	140
	キアダン00	34
	銀河お嬢様伝説ユナ	22
	激写ボーイ	50, 130, 156
65	コズミック・ファンタジー3～冒険少年レイ～	155, 別冊付録
	ゴッドパニック～至上最強軍団～	26
	サークI、II	146
	PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA	145
	ザ・プロ野球SUPER	36
72	ザ・レジェンド オフ サナドゥ～風の物語～	149
	シェイプシュフター～魔界英雄伝～	30, 156
	スーパーシュヴァルツシルト2	146
	スーパーダライアス2	146
	スターモビル	54
73	SNATCHER	118
	スライムワールド	35, 156
	ゼロヨンチャンプII	149
	ソルジャーブレイド	138
	ダイノフォース	148
78	ダウングラウンド熱血行進曲～それゆけ大運動会～	148
	TATSUJIN	126, 137
89	ダンジョンマスター～セロンスクエスト～	124, 155
	超兄貴	147
95	超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング～	147
	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	150
96	ドラゴンナイトII	122
	TRAVELエプロ	154
100	ドルアーガの塔	140
	21エモン	32
	ネクサザール	149
	信長の野望～武将風雲録～	82
107	パワースポート	37
	PC原人シリーズ PC電人	10
	ファージアスの邪皇帝	52, 154
	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout	150
118	フォーセットアムール	148
	BURAI II ～闇皇帝の逆襲～	62
	プロジェクトF	154
	ボナンザブラザーズ	139
	炎の闘球児 ドッジ弾平	55, 155
	ボンバーマン '93	38
122	魔物ハンター妖子～遠き呼び声～	147
	夢幻戦士ヴァリス	138
	メタモジュビター	18
	モトローダーMC	147
126	モンスターメーカー ～闇の竜騎士～	24
	YAWARA I	43
	横山光輝 真・三国志～天下は我に～	148
129	らんま½～打倒、元祖無差別格闘流!～	20
	LOOM	155
	レミングス	84
	ロードス島戦記	138



NEW GAME

たの 楽しかった夏休みも終わって季節は秋。いままでのだらけきった(そんなことない?)



ハドソン/11月20日発売/6500円

PCエンジン界のおさわがせキャラがバンクになって再登場! 原人に輪をかけてイカしてるのが、そう、このPC電人だ!

未来のサイバー(ほとんど死語だな...)な世界を舞台に、電人とその仲間が激しい闘いを繰り返す! がんばれボクらのPC電人ゲンヘッド!!

**PC原人シリーズ
最新作がいよいよ登場するぞ!**

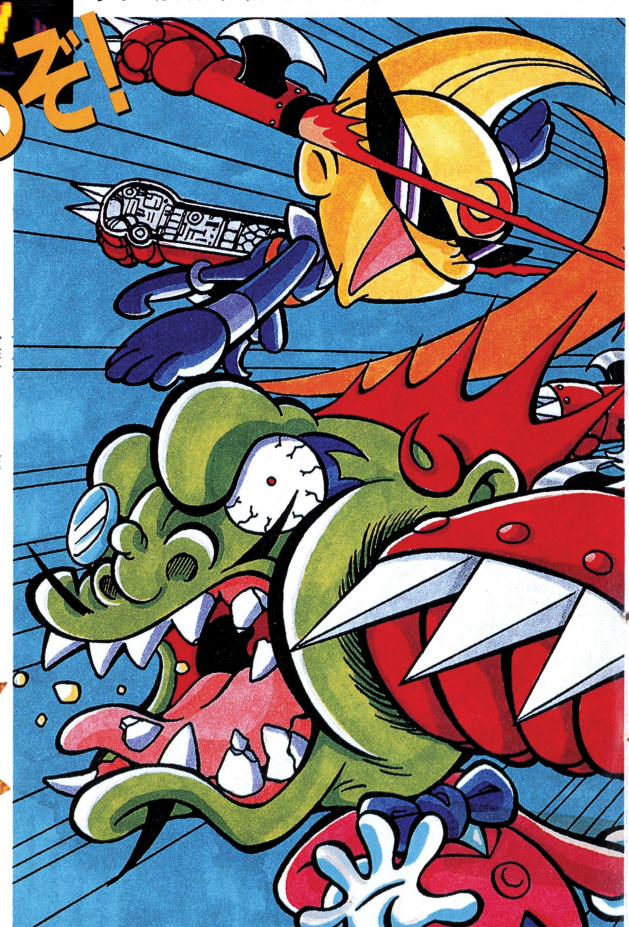
本誌「赤色パラダイス2M」でも大好評「PC原人シリーズ」。
そんな中、この「PC電人」は前作のアクションから一変して、シューティングとして登場。しかもキャラがこんなにバンクになっているの? と心配したくなるくらいハデだ。過激さじゃどのソフトにも負けないぜ!



◀電人がハデなら敵もハデ! けつしてヒゲをくっけないぞ。



▶それならばこりゃ変形だつてしちゃう電人。それにしてもスゴイ。



SPECIAL Part.1

気分を一新していろんなことに積極的にチャレンジしてみよう！



改造人間・PC電人とは...

PC電人は改造人間である！ AD2999年4月4日、悪の科学者キングタマーゴサンドロビッチの手によって改造されたのだ。その目的は、ZZ計画と呼ばれる恐るべき地球邪悪化計画の切札として働かせるためであった。

サンドロビッチははるか昔に先祖様を苦しめた最強最大のライバル「PC原人」からその名を取り、彼を「PC電人ゲンヘッド」と名づけたのだ。だがしかし、危機一髪のところでもサンドロビッチの研究所を脱出したゲンヘッド！

サンドロビッチの予想をはるかにしのぐゲンヘッドのパワーで、いつの日かサンドロビッチを打ち倒せ!!



これが電人の強さの秘密だ!

電人の強さの秘密はその体に隠された無限のパワーと、彼を助けてくれる仲間が存在だ。

仲間と合体変形したときの電人は威力増倍！ ザコキャラなんかはメジャーなほど強力だぞ。

また仲間なんていないという孤独を好むキミのためには、支援メカが用意されている。アイテムを取ると電人の頭の中から支援メカが発進！ 脳ミソがない分実用的なことに使ってるあたり、さすがパンキックサイボーグって感じだぜ！



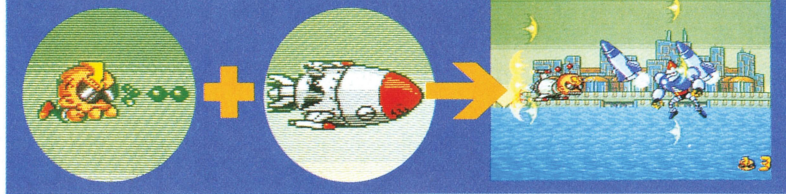
「中間の一人ロケットン。友達にさえとれる。」



「支援メカをしてくれる支援メカ。人生しよせん一人さ、という寂感が漂っている電人だ。」



合体変形もあるぞ!!



超ドバデな攻撃で 超敵をけちらせ!!

電人の基本的な攻撃方法はショットとため撃ちの2種類。敵が後ろに回り込んだときはバックファイアでけちらすこともできるぞ。またアイテムを取れば、さらに強力な攻撃もできるんだ。



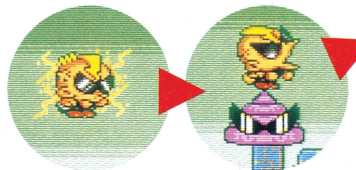
▲ため撃ちは敵に当たると破裂。

▲後ろの敵もかんに倒せるぞ。



究極の攻撃ウंचीボム!!

① ボタンを押しながらため撃ちの準備ができている状態で、さらに①ボタンを押すと必殺ウंचीボムを発射。威力は絶大だ!



▲飛び散るボム! 画面内の敵全部を攻撃できる。

パーツを取ってパワーアップ



合体パワー全開! 電人のたよりになる味方

『PC電人』

ではロボットヒーローものの醍醐味、合体変形をも見事に再現! 電人は頼りになる10人の仲間といっしょに敵と戦うぞ。

敵を倒すと出るニコちゃんマークを集めると、サングラスニコちゃんが出現。1個取ると仲間が登場、もう1個で合体だ!



▲ゲームスタート前にモードをセレクト。「しゅどう」だと合体する仲間を面ごとに選べるぞ。



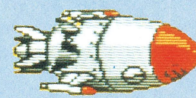
▲サングラスニコちゃん1個で仲間が出現。援護してくれるぞ。



合体!!

▲そして合体。友情パワーで敵を粉砕だつ!!

ロケットン



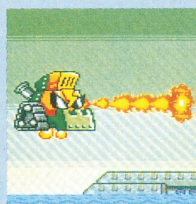
▲ロケットンと合体してビーム発射! 頭の上に2つついていてる触覚がなんとS.F.チップだぞ。

イヌ



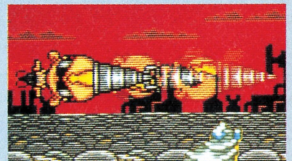
▲ここからどう見てもただのパンク大だけども、これでも正義の味方だ。エサをあげたら寄ってきそうだけだね。

ダンブ



▲爆炎をはきながら突き進む、ダンブと合体した電人。立ち回りは悪の組織を、その燃えさかる炎で焼きつくせ!

ゼブラ



▲ゼブラと合体して回転しながら突き進む! ゲンヘッドというだけあって頭のかたさは誰にも負けない!

打倒サンドロビッチ伯爵!むらがる敵をやっつけろ

サンドロビッチ伯爵の企てた恐るべき「地球
邪悪化計画」を阻止するため、今日も闘うPC
電人ゲンヘッド。伯爵の手下どもが、あの手こ
の手で電人を倒そうと待ち受けているけど、友
情合体パワーと根性で野望を打ち砕け! 勝
利をつかみ地球に平和を取り戻すのだ!!



「こんな町中でも敵の猛
攻撃が電人を襲う! 伯
爵の手によって改造され
た超パワーで、敵を倒し
て突き進め!」

「必殺デンキキック!!
画面中に飛びかう電人の
キックの前に、もはや敵
はない。電人の足のスト
ックもないけど。」

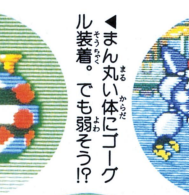
ヘンテコなキャラが
たっくさん出てくるゾ



「頭のプロペラで降ろ
してくるヘリボックン。」



「いつけん弱そう、で
も実際も弱い。ギミこ
そザコキャラの鏡だ!」



「まん丸い体にゴーク
ル装身。でも弱そう!」



「鼻がトガつて、さ
さるとつても痛そう
なスパルタンだ。」

電人が闘うステージは全部で5
つ。ザコキャラだけじゃなく、強
力なボスもいっぱい出てくる。さ
すがの電人も苦戦を強いられるか
もしれないけれど、そんなときこ
そ合体友情パワーで切り抜けよう!



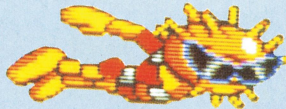
出たなボスキャラ!!

ホルマリン



「口から色とりどりのボールを出して攻撃。
頭にかぶったほうしうが、あやしいオッサン
のような雰囲気をかもし出してく。」

ウニさん



「前は魚。下はカニで攻撃。
しつこいようだけど、これ
でも正義の味方だからね。」

モーモー



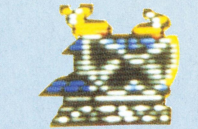
「牛この合体だからツノで攻撃か? と思
ったキミはアマイ。女性型ロボットの基
本、胸からミサイル発射だつ!

マキューン



「マキューンとの合体。左足を高く上げ
豪速球を投げまくる。甲子園をめざすチー
ムの監督さんにはぜひほしい人材!」

ヤマシロ



「バカ殿風の電人はヤマシロと合体した姿。
ハリセンからまさおこる強風が、次から次
へと敵を粉砕するぞ。」

PRESENT

さてここでプレ
ゼントのお知らせだ。
「PC電人」の超
カッコイイ特製ノ
ートを、抽選で
50名のみんなに
プレゼントす
るぞ。
こいつを手
いれに友達に一歩
差をつけよう!!



■あて先

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋
2-3-1 月刊PCエンジン「P
C電人の超カッコイイ特製ノートち
ようだい」係まで、官製ハガキでド
シドシ送ってきてね。なお、当選者
の発表は発送を持ってかえさせてい
たいただきます。

しめきり/9月29日

全ての冒険者たちよ、

Wizardry

HEART OF THE MAELSTROM

ナグザット／9月25日発売／7400円

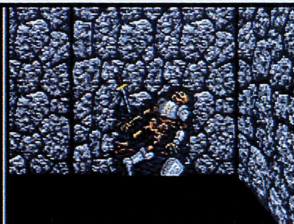


ウィザードリィ5
ハート オブ ザ メールストローム

元祖3DRPG、いよいよ発売間近!

発売日が迫ってきた、期待の元祖ダンジョンロールプレイング『ウィザードリィV』。ウィザードリィ（以下ウィズと略す）シリーズといえば、マニアックなファンを持つことでも有名なゲーム。ホント、宗教って言うてもいいくらいね。まだ遊んだことのない人には解りづらいと思うけど、ウィズシリーズにはそれだけの魅力があるのだ。ゴテゴテとしたストーリーやビジュアル、システムのRPGに飽きた人、シンプルだけど奥の深いウィズの世界を冒険しにこないか?

床の上には、ボロボロになった骨と鎧が散乱していた。哀れな戦士の魂に安らぎあれ!



世界が興奮したダンジョンロールプレイングゲーム

ウィズIが発売されたのは今から11年も昔、1981のこと。その後国産パソコンやファミコンにも移植され、今の不動の人気を得た。ウィズの人気はそれだけにはとどまらず、小説やアニメ、ボードゲームと、その世界は広がる一方だ。また、オリジナルのパソコン版も国内では現在6本が発売。とくにシリーズ最新作にあたる『WIZARDRY~Bane of the Cosmic Forge~』（ウィズ6、俗にニューウィズと呼ばれる）からはシステムを一新。まったく新しいウィズの世界で、新たなファンを獲得している。



「ウィズ6. よりリアルなゲーム展開を楽しめるぞ。」



「ウィズはテーブルトークイースの世界を楽しめる。新たなウ

ウィザードリィの歴史

↓ WIZARDRY I
ご存じシリーズ第1弾。PCにも登場予定があるぞ!!

↓ WIZARDRY II
Iの完全な続編。ダイヤモンドの装備を手に入れるのだ。

↓ WIZARDRY III
世代と時を経て、冒険者たちは三たび冒険の旅にでる。

↓ そしてVへ...

↓ WIZARDRY IV
もっとも難しいと言われるシナリオ。Iの敵であるワードナーを主人公にした、シリーズ番外編的な内容。

↓ WIZARDRY(VI)
ニューウィザードリィと呼ばれる作品。今までのシステムを全面変更。まったく異なるゲームになっている。

Character

Fighter

Mage

Priest

Thief

「戦士。ほとんど全ての武器を使える。力も強い。序盤の主戦力となるキャラ。また体力が上がりやすいのも特徴。」

「魔法使い。レベル13程度で全ての魔法を習得できる。体力は低め、そのうえ使える防具が少ない。」

「僧侶。こちらもレベル13程度で全ての魔法を習得。魔法使いよりは良い防具を使つことができる。」

「盗賊。今まではあまり使えなかったが、Vからは扉を探したり戦闘では不意打ちができたりと、大活躍する。」

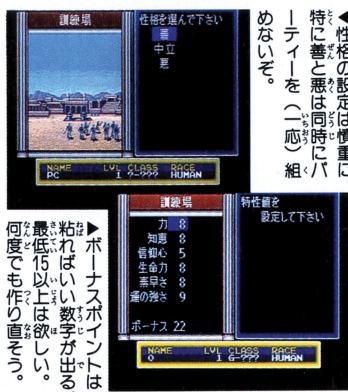
旅立ちの刻、来たる！

まずは、キャラクターメイキングだ!!

さっそくゲームの紹介&攻略をやっていこう。最初にやるべきことは、自分の分身とでもいうべきキャラクターを作ること。ゲームの難易度に響くから、慎重に作るう。まず、キャラクターの名前の決定。その後5つの中から種族を選び、性格(善・中立・悪)を決定。あとはキャラクターのボーナスポイントを各パラメーターに振り分け、職業を決める。バランスを考えながら6人のキャラを作ろう。初心者には戦・戦・侍・僧・盗・魔がオススメ。



▲キャラクターは、町外れにある「訓練場」で作ることができるぞ。



▶ボーナスポイントは、最も低い数字が出る。最低15以上は欲しい。何度でも作り直そう。



5つの種類

人間	パラメーターにはあまりないが、これといった特徴がないのがつらい。
エルフ	知識と信仰心に優れている。魔法使いや、僧侶に向いているだろう。生命力は低め。
ドワーフ	力に優れている。戦士や侍に向いているだろう。エルフと組んでも平気(笑)。
ノーム	信仰心と素早さに優れている。僧侶、あるいは盗賊が向いているだろう。侍にもなりやすい。
ホビット	運が非常に優れている。盗賊に最適。力や生命力が低いので、ボーナスで補おう。

職業一覧表

職業	性格	力	知性	信仰心	生命力	素早さ	運
戦士	G・N・E	11	—	—	—	—	—
魔法使い	G・N・E	—	11	—	—	—	—
僧侶	G・E	—	—	11	—	—	—
盗賊	N・E	—	—	—	—	11	—
司教	G・E	—	12	12	—	—	—
侍	G・N	15	11	10	14	10	—
君主	G	15	12	12	15	14	15
忍者	E	17	17	17	17	17	17

上の表中の数字は、その職業に就くのに最低限必要なパラメーターの数を意味。また性格は、Gは善、Nは中立、Eは悪を示す。性格によって就けない職業があるので注意。



Bishop



Samurai



Lord



Ninja

◀司教。白黒全ての魔法を習得できる。魔法の鑑定が出来る。武器は僧侶と同程度のものが装備可能。

◀侍。黒魔法を習得できる剣士。今までのシリーズより少し弱くなっている。ムラサキを装備できる唯一の職業。

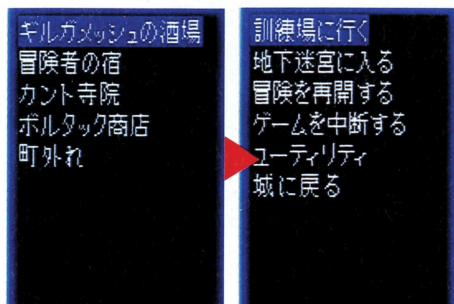
◀君主。白魔法を習得できる剣士。この職業には転職以外ではまず就けない。また、性格が善のみなのもキツイ。

◀忍者。究極の戦士。パラメーターが全て17以上ではないと就けないので、なかなか見ることが出来ないだろう。

キャラクターを作ったら、リルガミンの町で冒険の準備だ

キャラクターは全員作れたかな？ 6人だけではなく、何人か予備を作っておくといいたろう。作れたらギルガメッシュの酒場に行ってパーティを組む。善と悪のキャラクターは（一応）同時にパーティを組めないの注意。キャラは最初から最低限の装備を身につけているが、最低でも前衛（前から3人までのキャラ）にはボルトタック商店で、もうちょいマシな武器を買っておこう。お金に余裕があれば、薬などのアイテムもね。これで一通りの準備はできた。でもまだ冒険に出ようなんて思うなよ。他の店もとりあえず覗いておいたほうが、のちのち役に立つのだ。

コマンド覚えとこうね



▲リルガミンの町と町外れでは、当然行けるところや、できることが違う。どこに何があるか覚えておこう。

4つのお店でお買いもの(うそ)

■ギルガメッシュの酒場

パーティの編成や、解散を行うことができる。この店にはずいぶんお世話になるぞ。なにしろここに来ないとゲームを始められないんだから。おっと、ここの音楽はかなりイイぞ！聴き逃すなよ。



▲仲間を売ってくれる(うそ)。

■カント寺院

死んでしまったキャラの復活や、石化などの状態を回復させることができる。ところでこのゲーム、死んでしまったら絶対回復できるとは限らない。この寺院で回復しようとしても、帰らぬ人になることもある。



▲命を売って…以下略。

■冒険者の宿

言うまでもなく、体力の回復や魔法の回復ができる。ちなみに泊まる部屋は、かなり細かくランク分けされていて、体力の回復率や値段が異なる。できれば一番安い「馬小屋」を使うようにしよう。理由は秘密。



▲体力を売ってくれる(うそ)。

■ボルトタック商店

戦闘用の武器や、アイテムなどを売っている。また、アイテムの買い取りや鑑定もできるぞ。ちなみに今回から武器に射程がある。買うときはそこらへんをよく考えて買わないと、きっと後悔することになるぞ。



▲アイテムを売ってくれるぞ!!

よおーし、冒険に行くぞおー!! っと…、その前に――。

装備も揃えたり、町も見た。よーし、冒険に行くぞおー!! って方、ちょっと待て。まだやるべきことはあるぞ。キミのパーティの並び方は大丈夫か？ 迷宮のグラフィックは、線画かグラフィックか選んだか？ 他にもメッセージのスピード設定や、ナレーションの有無なども決めておいたほうが、快適にゲームを遊べるぞ。



▲コンフィグ画面。キャラの転送もできるぞ!!

戦闘フォーメーションには注意せよ!!

ウィズでは6人のキャラのうち、前3人を前衛、後ろ3人を後衛と呼ぶ。前衛は敵に対して直接攻撃が可能で、後衛は魔法や弓などの間接攻撃ができる。シーフなどのキャラは、早めに長距離攻撃のできる武器を持たせ、戦闘に参加させよう。

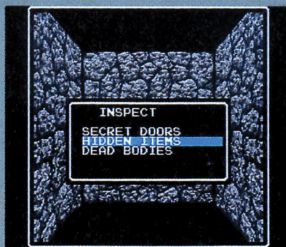


▲地下迷宮に入ったら、キャンプ画面でこまめにパーティの状態をチェックしておこう。



戦闘以外のコマンドも超重要だ!!

ウィズVでは、戦闘以外にもかなりのコマンドがある。特に重要なのは、扉を探す（これはシーフの仕事）コマンドや、開けるコマンド。NPC（ノンプレイヤーキャラ）と会話するコマンドなどだ。これらのコマンド群を使いこなさないと、ゲームクリアなどとても無理。



▲床に貴重なアイテムが隠されていることもある。探そう。



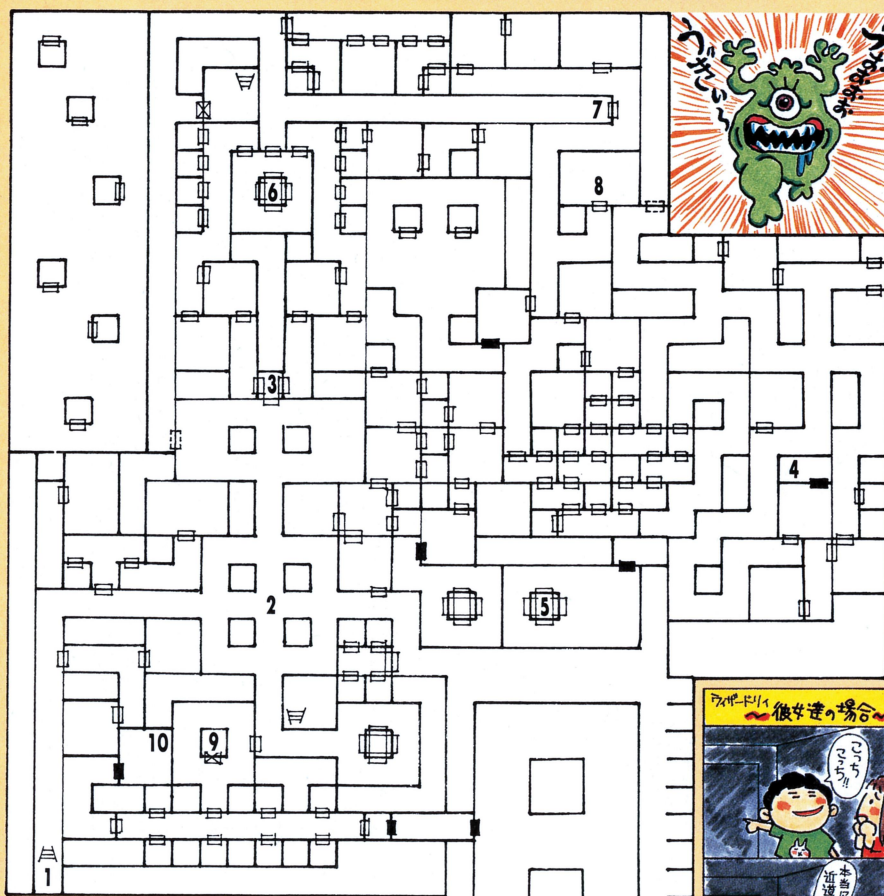
▲開けられた扉は、シーフが開けられるぞ。宝箱には賞品が仕掛けられている。よく調べよう。

いよいよ突入!全8階地獄つきダンジョン!

ウィズVのダンジョンは、地下8階。しかも、広さが今までのシリーズのように固定ではなく、かなりデカイ!! そのうえ謎も嫌んなるくらいいっぱいあるってんだから、攻略は一筋縄ではないぞ!! 最初のうちは出口のそばでレベルアップに励もう。レベルが3~4になれば1階は安全に歩けるようになる。本格的な謎解きはそれからだ。1階にはそれほど強い敵はいないが、一部パラライズ(キャラが麻痺してしまう)を使ってくるヤツがいる。POTION of DIALKOを用意しておくように。後は右の攻略を参考にしてちょうだい。

地下迷宮入口		ENTERING			
		HEART OF THE MAELSTROM			
NAME	LVL	CLASS	AC	HITS	STATUS
PC-ENGINE	5	FIG	55	55	
HACKER	4	FIG	43	43	
STAIN	4	FIG	47	47	
MADIE	4	BRI	46	46	
ZERO	2	THI	29	29	
カンダルフ	9	E-MAG	19	19	

地下1階大マップ



マップの見方

- — 普通の扉
- — 鍵の掛かった扉
- — 隠された扉
- ▲ — 登り階段
- ▼ — 下り階段
- — 鍵が必要な扉

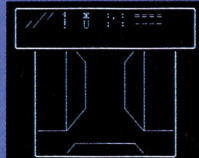
実はこのマップは完全ではない。ここに記入されていないNPCや、アイテムなんかもあるのだ。ふふっ、ちょっとは苦労しないとね(イジワル)。

1. メッセージ

『いつの日にかMAELSTROMを続べんがため、その中心を探し求める者のみ入れよ!』と書かれたメッセージがある。どーゆう意味だ?

2. メッセージ

記号で構成された、謎のメッセージが書かれている。うーん、これまた意味不明。



3. BROTHERHOOD

ダンジョン内の寺院、BROTHERHOOD寺院。中に入れば重要なヒントを教えてくれるのだが資格を持つ者しか中に入れてくれない。

4. SILVER KEY

ゴチャゴチャと汚ないこの部屋には、地下2階に降りるのに必要な鍵がある。探せ~!!

5. ORB OF LLYLGAMYN

バラ色に輝く祭壇がある。ここを探すと、ORB of LLYLGAMYNが手に入る。そう、あのリルガミンの宝珠様だあ!!

6. G'BLI GEDOOK

謎の僧侶がいる。貴重な情報をくれるから、なだめすかしつつ話を聞いておこう。



7. 獣の像

地獄の犬のような像がある。キミを試してくるので、軽く答えてやろう。



8. IRONOSE

ドワーフの行商人。動力室に入るのに必要な鍵を売ってくれるぞ。必ず買っておくように。間違っても、闘おうなんて思わないほうが...

9. 動力室

中にあるモーターを切っておかないと後で苦労する。でも、これを切るのは大変なのだ。



10. BAG OF TOKENS

場内移動装置を動かすのに必要なTOKENS(コイン)の詰まったバッグがあるぞ。ちなみにいくら使ってもTOKENSは減らないのだ。

来月はデータ中心に大攻略!

METAMOR JUPITER

メタモ・ジュピター

NECホーム
エレクトロニクス/
11月発売予定 / 価格未定



まったく新しいコンセプト STGはここまで『深化』した!!

最近「燃えられるシューティングがないぜ!」とか、思ってるユーザーはいないかな? 確かに、ありとあらゆるパターンが出尽くしたかに見えるよね。でも、ついに新しいコンセプトのシューティングが現れた。激ムズ、グラフィック追求だけのシューティングに飽きたキミ。こいつはやってみる価値がありそうぞ!!

METAMOR JUPITER

自機は6つの形態にメタモルフォーゼする!!

このゲーム最大の見どころは、6形態に変形する自機そのものだ。パワーアップアイテムでガンガン強くなっていく、なんてありがちなものじゃないぞ。ステージの構成やストーリー的な演出で変形するのだ。しかも、自機は後方への反転も可能。変形、反転はスムーズにアニメする。必見だぜ!

ネオバイオファイター



スタート時からの基本形態がこれ。メインは実弾攻撃。レーザーがミサイルのオプションがつけられるぞ。

トマホーク



ある演出(これはまだ秘密なのだ。残念)によって変形する。耐火防御力が高い形態なのだ。

シーキャット



ネオ・バイオファイターから自由に変形可能。メイン兵器はレーザー。実弾がミサイルのオプションがつく。

マリブレイ



演出によって変形。スピードと操作性に優れているので、引力の流れに対処しやすい形態なのだ。

スペースフレア



ネオ・バイオファイターから自由に変形可能。メイン兵器はミサイル。実弾がレーザーのオプションがつく。

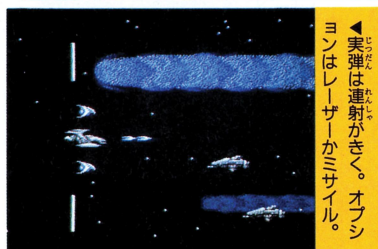
エイリアンバスター



謎の最終形態。実弾、レーザー、ミサイルという3つの兵器を標準装備しているぞ。



◀レーザーが標準装備の場合。前方への貫通力に優れている。



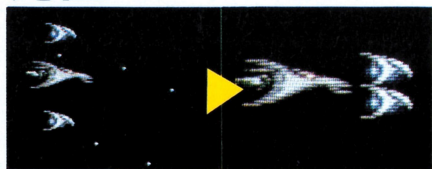
◀実弾は連射がきく。オプションはレーザーがミサイル。



◀ミサイルの場合。敵を追って撃破するのだ。

METAMOR JUPITER

究極のオプション“バイオビット”を使いこなせ!



▲特殊攻撃のひとつF・A。前方の敵に体当たりする。

オプション・バイオビットを、自機の上下に最大2個までつけることもできるぞ。弾避け、攻撃補助として使える兵器だ。エネルギーを貯めれば3種の特攻まで可能。さらに、マルチタップを接続すると、バイオビットだけを2P、3Pが操作することもできるらしい。まさに究極のオプションなのだ。



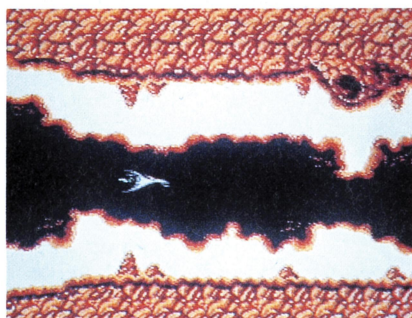
METAMOR JUPITER

ストーリーとステージが完全融合した。

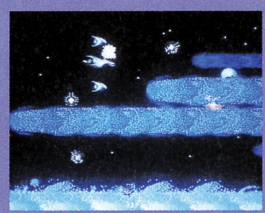
『メタモジュビター』は、今までのシューティングのように全何面という形では表せない。それは、ストーリーが非常に重要で、それにそってステージが進行していくからだ。実際にプレイしてみれば、驚く展開がたくさんあるはず。だから、あえて詳しくは説明しない。ぜひ、自分の目で確かめて。

でもまあ、少しだけ紹介するでしょうか……。

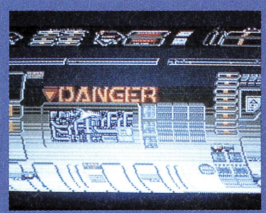
まず、RPGなんかではおなじみのN・P・Cが登場する。味方機が自機とともに戦ったり、話しかけてくるのだ（音声だけなのでプレイが中断される心配はないぞ）。他にも特殊なスクロールや背景の動きなど、新しい試みがいっぱいぞ!!



▲ガス状惑星。突然、上下から高熱ガスが!? でも、単なる障害じゃなく演出上の意味があるのだ。



▲流星群の面。3重スクロールで流星が、自機に接近! 一番手前の流星群には当たり判定があるぞ。

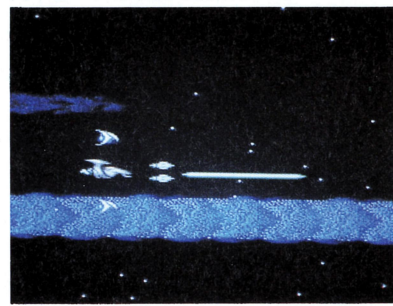


▲スペースコロニー内でのバトル。背景のコロニーは、縦方向に回転していて迫力満点だぜ。

GAME STORY

新物質「バイオストーン」は地球の危機を救えるか?

西暦2035年。人類は木星探査において、バイオストーン（ある信号によって組成変化が可能な新素材）を発見した。これによって人類の宇宙移住計画は大幅に進行。2045年には木星軌道にもスペースコロニーが建設されるようになった。だが、そこに突然、謎の敵が急襲。新素材で造られたN・B・Fは戦闘を開始したが……。

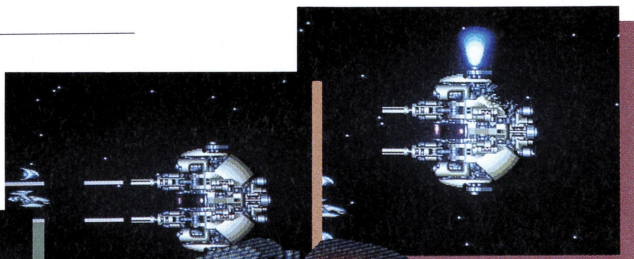


▲N・B・Fの実力は? また、敵の目的は何か?!

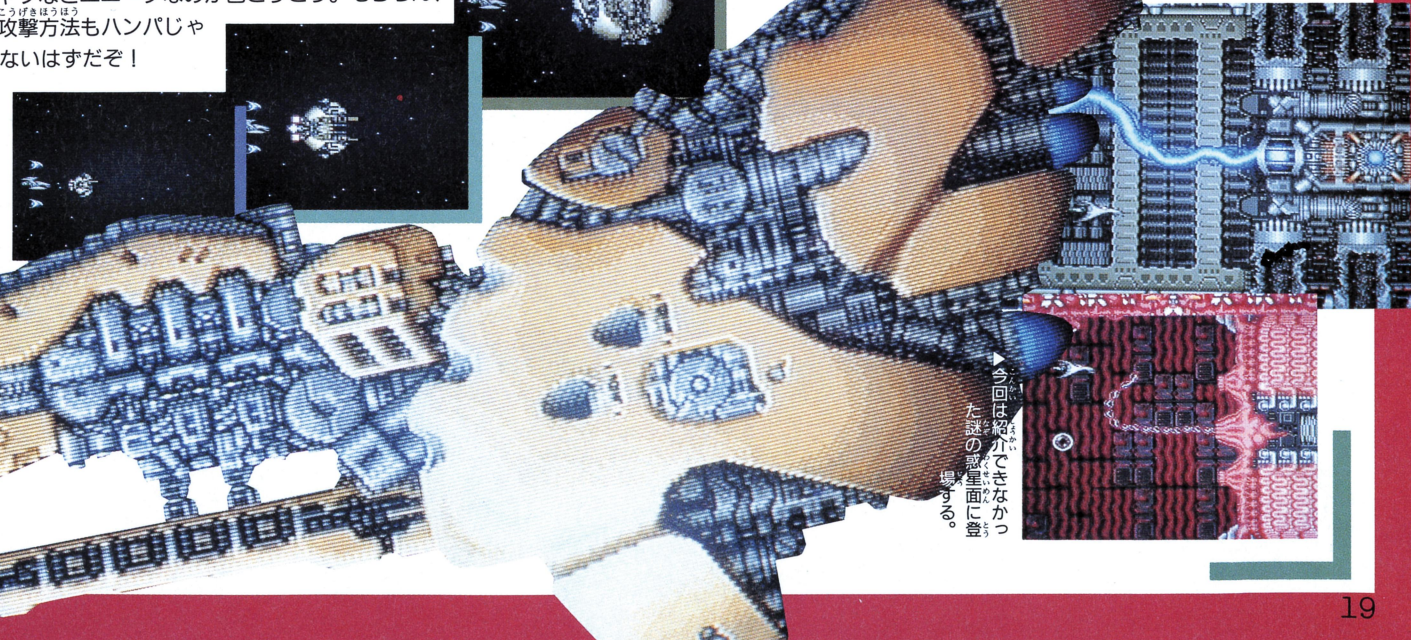
METAMOR JUPITER

拡大、縮小!! 超巨大ボス登場!

新しいアイデア満載の『メタモジュビター』だけど、シューティングに欠かせない壮快感もバッチリ! 特にさまざまな巨大ボスキャラとの戦いは超迫力なのだ。このボスキャラたちにも、ひと工夫もふた工夫もされている。拡大、縮小、回転、さらにはモザイク処理まで（うう、スーパーファミコンみたいだぜ）されてるヤツ、2画面分以上に及ぶ超巨大戦艦（もっとデカイヤツもいるらしい）、こちらに話しかけてくるヤツなどユニークなのが色とりどり。もちろん、攻撃方法もハンパじゃないはずぞ!



▲スペースコロニー面に出現するボスキャラ。



今回は総力をこめて、たまたまの敵艦面に登場。



RANMA NIBUNNO



らんま

打倒、元祖無差別格闘

メサイヤ / 10月2日発売 / 7200円

いよいよ発売日が迫ってきた『らんま1/2』。
本格的な格闘アクションと、見所満載のビジュアルシーンが楽しめるのも、あとわずか。ワケだ。
そこで今月は、1対1の対決ができる「熱闘モード」を徹底的に紹介していくぞ!!

1対1の真剣勝負!!ライバルはキミのすぐそばにいるぞ!!

RANMA 1/2 NETTOH MODE



「熱闘モード」は原作で活躍している8人の中から、自分の使うキャラクターを選んで戦うモードだ。コンピュータと違って、人間同士の戦いだと思わず手に汗握る展開は必至!

乱馬をはじめ、それぞれのキャラクターは使える技が違うからいろんな楽しみ方ができるぞ。



基本技の一つ・パンチ。まずはこの技で体力を奪おう。



方向キーの上を押しながらだこに段々、下だこ足払いだ。



ジャンプはキャンセルに飛べる高さが増える。



キャラに近づけば相手に近づくと投げることができ。



かつてない多彩な動きを再現! キミのバッドさばきが勝敗を決めるのだ。



激しい技と技のぶつかり合い。一瞬の判断力が大事になるぞ。



早乙女乱馬



早乙女らんま



久遠寺右京



九能小太刀

1/2

流!

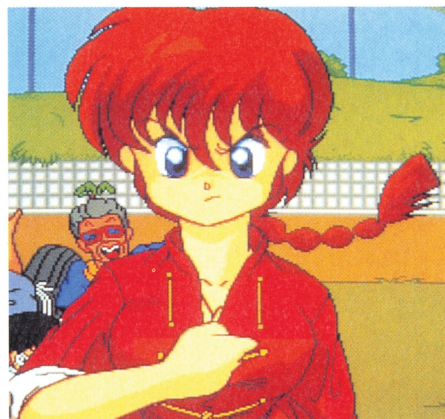


お待たせつ
もつすべ
会えるね!

「らんま」ワールドが また³PCに登場!!

今回の『らんま1/2』はストーリー中心にアクション
が楽しめる「1Pモード」と、友達同士で対戦が楽しめる
「熱闘モード」があるんだ。

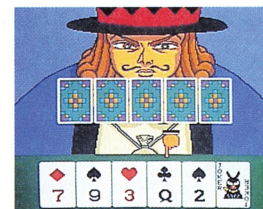
「1Pモード」は全8話構成になっていて、ストーリー
の中でアクションシーンになると格闘で対決! 勝てばス
トーリーが進むし、負ければ悲劇が待っている…。前の2
作と同じ、いやいやそれ以上に凝ったビジュアルシーンと
格闘で「らんま」ワールドが楽しめるのだ。



「おなじみのキャラクター
が総出演だ!」



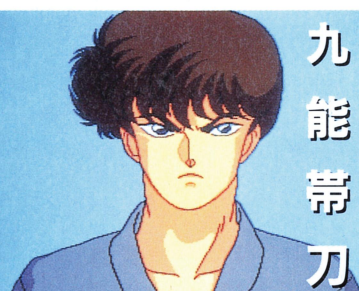
恒例の顔PASSコン
ティニューもOK。



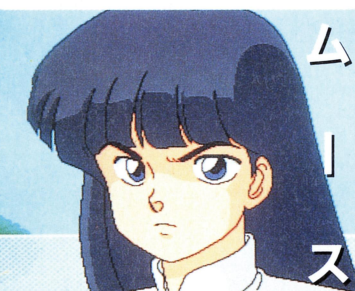
博愛主王に勝てばつりシ
ツトが増えるぞ。



響
良
牙



九
能
帯
刀



ム
ス



風
林
館
高
校
校
長

必殺技で一気に 勝負を決めるのだ!!

格闘ゲームに欠かせないのが必殺技。もちろんこ
のゲームにもたくさんの必殺技が用意されているぞ。

基本技でダメージを与えてから、必殺技をお見舞して一
気に勝負をつけるのもいいし、いきなり必殺技でガンガン

押すのもよし。ピシ
バシ決めてスカッ
と勝とう!!



鶏
卵
拳



小
へ
ら
乱
射



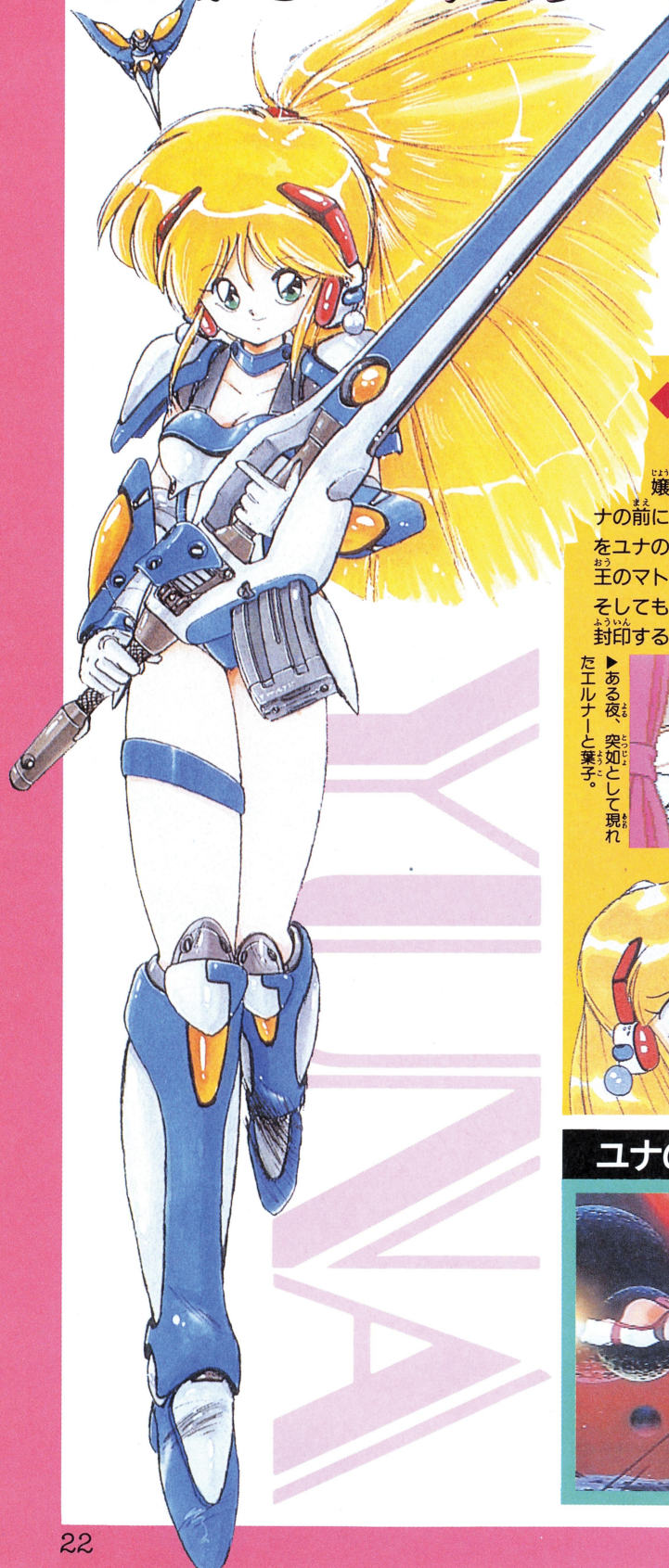
▼バリカン
めった斬り



▲飛竜昇天破

どんな強いヤツでも
相手になるぜ!!

銀河を制するのはわたし♡



闇の女王に天の川は似合わない。キャプテン・ハーロックだって怒ってる！
この神楽坂ユナが光の救世主に代ってお仕置きよ！ ああっ今回もやっ
ちゃった。でも2人の美女リアちゃんと舞ちゃんを紹介するから許してね♡

ご存知！愛と正義の美少女戦士よっ！！

わたし神楽坂ユナ。こう見えても正義のお嬢様。バトルスーツに化身してわ
るい奴らと戦うの！ ご存知！ 愛と正義の美少女戦士YUNA！ そして
今回のわたしの友達は心優しい天才少女リーアベルト・フォン・ノイエンシュ
タイン、通称リアちゃんと、ちょっぴりおこりんぼの水着少女、徳太寺舞ちゃ
ん。2人ともスタイルよくって負けそーお…。でもまあやるっきゃないない！

◆ PROLOGUE ◆

銀河お嬢様コンテストで優勝しお
嬢様アイドルとしてデビューしたユ
ナの前に突然現れたエルナー。彼女は自ら
をユナの分身と名乗り、ユナが「光」の女
王のマトリクスであることを告げるのです。
そしてもう一つの勢力である「闇」の力を
封印するべくユナに戦いを求めるのでした。



「お嬢様コンテストで優勝し、デビューしたユナ。」



ある夜、突然として現れたエルナーと葉子。

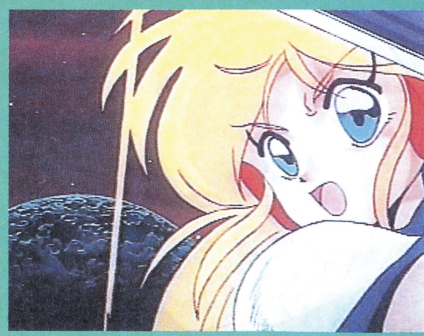
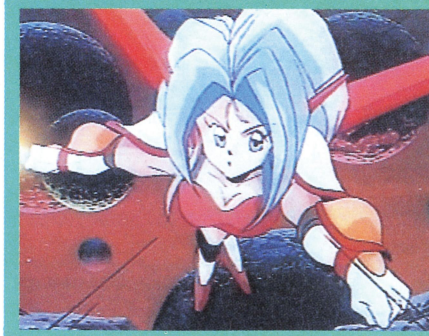


折しもコンテストで会った少女、水野菜子が「闇」のバトルスーツに身を包みユナに戦いを挑んできたのでした。エルナーの力で「光」のバトルスーツに身を包んだユナ。彼女は訳のわからないまま銀河を二分する大きな戦いへと身を投じていくのでした。



あーんこれからどーなっちゃうのかしら？

ユナのPR用アニメパイロットビデオプレゼント！！



銀河お嬢様伝説

GALAXY FRAULEIN

ハドソン/10月23日発売/6,800円



ユナ

リア

「闇」の13人衆を束ねる親衛隊長のリアちゃん。本来ならユナの敵になるはずだけど…果たしてどうなるのかな?

2人とも
スタイルよくって
負けそ〜

六本木の舞

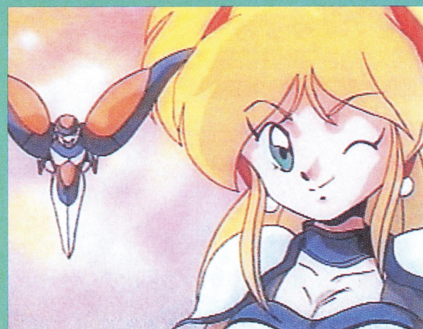
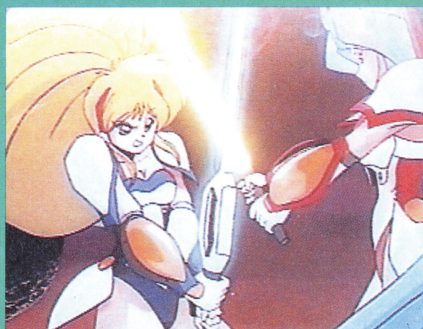
水着で登場、徳大寺舞ちゃん。通称、六本木の舞。彼女もユナと敵対する「闇」の13人衆の一人。ユナとのバトルが待ち受けていそうだけど、軍配はどちらに?

さすが「闇」といってもお嬢様。スタイル抜群、言うことなし! ユナもちょっとたじたじかも。

次号 ユナ

秋冬コレクション開催
乞御期待!!

抽選で5名にアニメのユナをあげちゃう!



ユナからプレゼントのお知らせです! わたしのPR用アニメビデオが出来ました。お店やTVで流すPR用なので、2分弱の内容だけど、本物のアニメで動くユナの迫力がめいっぱい楽しめるんだよ! これを抽選で5名にプレゼントします。ふるって応募してね!

あて先

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋 2-3-1
小学館 月刊PCエンジン
「ユナビデオプレゼント」係

MONSTER MAKER

モンスターメーカー
闇の竜騎士

超期待RPG

いよいよ完成近し!!

広がるMMサーガ

NECアベニュー
11月下旬発売予定 / 価格未定

カード、ボード、FCなど各種のゲームからまんが、小説、ビデオまでM Mのサーガとキャラの世界は広がる一方だ。この超人気シリーズの最新ストーリーを楽しめるのが、PC版の『闇の竜騎士』。やりごたえ満点の正統派RPGを目指して開発は急ピッチだ。現在の進行情況をレポートするぞ!!



▶主人公ライア

▶PC版のオリジナルキャラ。モンスターと心を通わせることができるハーフエルフの少女だ。



Map

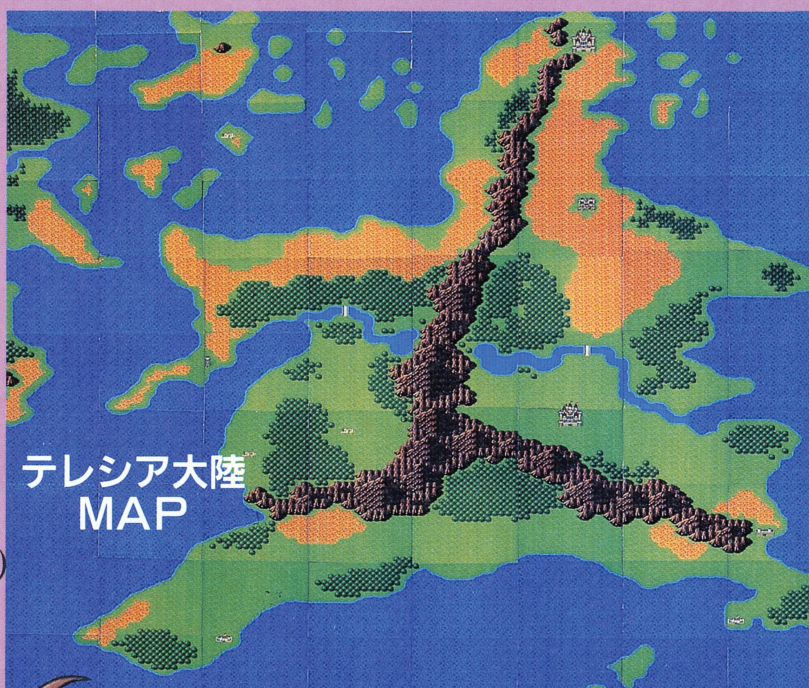
マップ

この世界は、7つの大陸で構成されている。あわせると480画面分の広さ。今月は最初の大陸テレシアのマップを(全体の1/12位の大きさ)紹介するぞ。

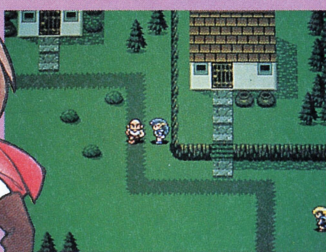


帝都
シオスリック城

▲テレシア大陸の首都。ここが最初の仲間が見つかるぞ。



テレシア大陸
MAP



▲フェルンドの村

▲ライアの育った村だが、ある日、盗賊団に襲われてしまう。しかも、盗賊の首領とライアには何か関係が? 自らの出生の秘密を求めて彼女の旅が始まるのだ。



▲ヴィシュナスケイブ

▲フェルンドの近くにある鍾乳洞。この先の山道にはドラゴンがいるらしい。ライアは、そのドラゴンと戦うはめになるのだが……!?

の最新ストーリーを体験しよう!!



Battle モンスターは約300種!全部と会えるか

バトル



▶約300種類のモンスターが収録されている。合体させないと出現しないヤツもいるぞ。

古き血の盟約に従い、命の融合を行なわん...

モンスターとの戦闘画面には、ちゃんと地形の背景が描き込まれているぞ。地形は20種類以上あって、それぞれ戦闘に微妙な影響を与えるのだ。



◀草原で
一番ノーマルな地形。基本となる背景だ。

洞窟で▶
光を嫌う不気味な敵が多いぞ。



◀森で
草原に較べて、敵と出会う確率が上っちゃう。

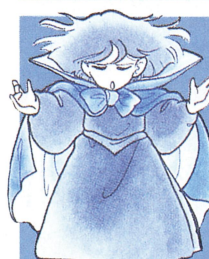
砂漠で▶
砂に足をとられ、動きが遅くなる。



◀湖で
川や湖に隣接してる時、敵と出会うとここで戦う。



◀海で
海、ということ。は、大陸を渡る船でもあるのかな?



System プレイヤーに優しいアイディアいっぱい!

システム



◀ゲーム序盤。敵が現れては...



◀アイテムを落としてくれる。

このゲームの大きな特徴は、システムやコマンドが親切設計されているってことだ。イベントをクリアするための無駄なレベル上げや、アイテム交換などの面倒な作業をできるだけ省けるよう工夫されているのだ。

装 備	ライア	
	攻 撃 212	回 避 94
	命 中 84	魔 法 攻 撃 27
	防 御 114	魔 法 防 御 47
魔物使い	右 手	 聖なる剣
ノーマル	左 手	 聖なる盾
	頭	 聖なるヘルム
	体	 聖なるボディ
	指 輪	 聖なるリング

▲パーティーの誰かが装備をつけ替える時、はすした装備はすぐに別の誰かにつけられる。コマンドを選ぶ回数が、すごく少ないのだ。

▼マスターシステム

強い敵などに出会って行き詰まると、誰かが強力なアイテムをくれたりする。レベル上げに苦労することも少ないのだ。



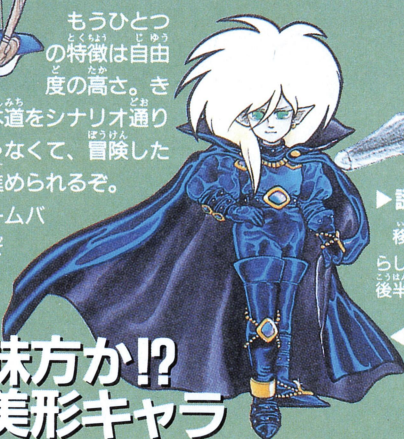
Scenario

シナリオ

RPGの限界ギリギリの自由度が魅力!!

もうひとつの特徴は自由度の高さ。きめられた一本道をシナリオ通りに進むんじゃなくて、冒険したいところから進められるぞ。

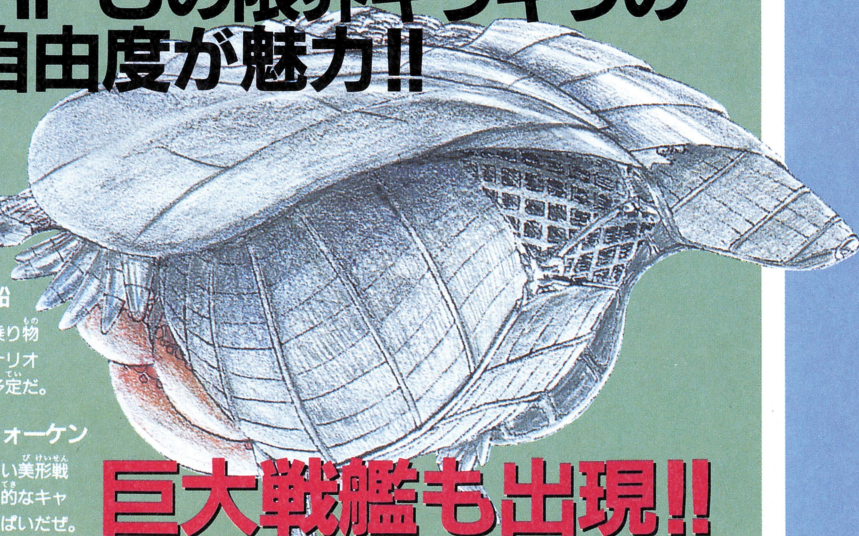
もちろんゲームバランスぎりぎりの制約はあるけどな。



敵か味方か!?
謎の美形キャラ

▶謎の黒船
移動用の乗り物らしい。シナリオ後半に登場予定だ。

◀戦士ウォーケン
謎の多い美形戦士。魅力的なキャラがいっぱいだぜ。



巨大戦艦も出現!!

天下御免のヘンな奴

ゴッドパニック

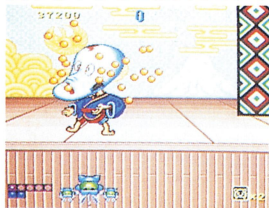
ティチク
10月発売予定
6800円



近ごろパワーあるシューティングゲームが少ないとお嘆きの貴方、いいゲームがありますぜ。ズバリその名も『ゴッドパニック』。とにかくヘンなセンスの、はちゃめちゃんなゲームなのだ。そのうえ敵キャラもヘン、音楽もヘン、設定もヘンと、ヘンヘンづくしの妙なヤツ。秋の夜長にびったりのシューティングゲーム、キミもどう?

音楽もスゴイ!新感覚シューティングゲーム登場!

なんとも変わった雰囲気のある脳味噌ぶつとびシューティング『ゴッドパニック』。とにかく出てくるヤツらがヘンなのばかり!! プレイしていてゲラゲラ笑っちゃうこと確実なのだ。そのうえさすがはティチクさん(ティチクレコードって、知ってるよね?)、音楽の出来も超スゴイ!! なんか聞いたことのあるような音楽もあって、思わず笑っちゃうぞ!!



かなり強そう。
▲ヒュッパドムン。



ボム、古銭攻撃だ!!
▶マウスボーイの必殺



ある日、生物の創造主(ゴッド)の助手の妖精が、実験室にあった4次元の壺に触れてしまった。すると壺は大爆発!! しかもその爆発で生まれた異型生物たちが宇宙に逃げだしてしまったのだ!! その生物を倒すため、マウスボーイは立ち上がった!!



パワーアップもすんごい!!

ねずみ小僧の血を引く英雄、マウスボーイ。とんでもない化物たちと闘うハメになってしまった彼だけど、実はめっちゃくちゃ強いのだ。パワーアップは5段階まで、もちろん必殺ボムも持ってるぞ!! パワーアップアイテムは宝箱の中に入っているから、見たらすぐ取ろう。



◀この宝箱に触れるとアイテムが出てくるぞ!!



第2段階
自機にオプションがつく。



第3段階
オフシオンがビームで攻撃する。



第4段階
強力なレーザーで攻撃。ショットも強化。



第5段階
敵を追尾するホーミングレーザー。最強だ。

俺が噂の^Vマウスボーイ!!

一面 テーマは...

ロック音楽!!

なのだ。

さっそくステージ紹介をやっていこう。ここは音楽をテーマにしたステージ。出てくる敵キ

ャラもそれっぽいヤツらばかりでしょ? 攻撃もギターを投げてきたりと、おかーの。まだまだそんなに難しくないけど、油断は禁物!! 確実にパワーアップして行こう。このステージのボスは、『レッドチョコプリン』。はつきり言って弱い。確実に弾をよけて、サクサクと倒してしまおう。



敵の攻撃はけっこう激しいぞ!!

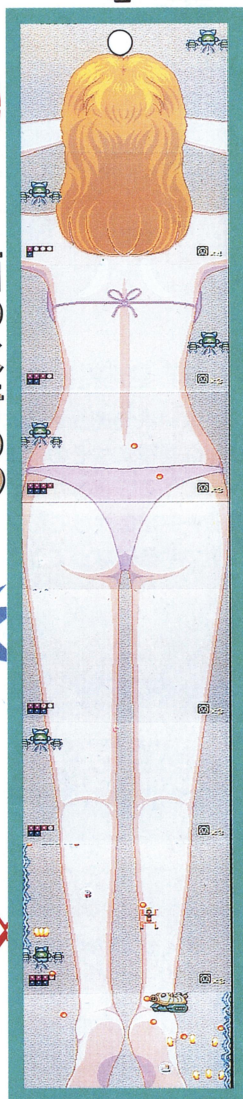


▲リッチ・サウルス。ギターを投げてくるぞ!

特別 ふろく

2面の水着の おねえさましおり

ステージ2の背景は、なんと水着のおねえさん。右の写真を切り取ってしおり代わりに使えば、キミに好運が来る...かもしれない。



二面 テーマは...

モータリゼーション!

ステージ2のテーマはモータリゼーション。バイクや車といった敵がキミに襲いかかる!!

中にはヘンなヤツもいるけどね。ボスは、大人なら見るだけで恐くなっちゃうアレだ!!



▲背景はなぜかおねえさん。...ステージテーマにあってるぞ(?)。

▶1万cc単気筒ドラッグエクションV、前を見てない花嫁。



▲こんなデカキャラいっぱい!!

▲ステージ2のボス。この写真は本をひっくり返して見よう。なぜかって? ゴッドパニックだからなのだ。

「ゴッドパニック」イラストコンテスト

『ゴッドパニック』のキャラクターイラストを大募集! 記事などを参考にゴッドパニックのキャラクターイラストをハガキに描き、住所、氏名、年齢、電話番号を書いて下の宛先まで送ってね。

- あて先/〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館月刊PCエンジン@「ゴッドパニック・イラストコンテスト」係
- しめきり/1992年9月29日
- 発表/本誌12月号誌上



PCエンジン
DUO

最優秀賞
1名



優秀賞
3名 PCエンジン用
ターボパッド

佳作
20名

「ゴッドパニック」
テレカ



エグザイルII

邪念の事象

RIOT/9月22日発売/7200円



いよいよ発売が間近に迫ってきた『エグザイルII～邪念の事象～』。あの独特な雰囲気はそのままに、よりパワーアップしたこのゲーム。早くプレイしたくってしょうがないヒトも多いんじゃないかな。そこで、今回はゲームの前～中盤にかけてのステージ紹介をしちゃうぞ。気になるストーリーも少しずつ明確になってきた『エグザイルII』が今、アツイぜ!

気になるストーリーを一気紹介!!

SECTION イスラエル

時は至れり! サドラー再び旅立つ!

アサシンの居城「アラムート城」に現れた、予言者サムエル。その言葉に従い、サドラーはバグダッドへと出発した。ネフド砂漠を越え、パダナのオア

シスに立ち寄ったサドラーが、そこで耳にしたのはバグダッドに傷ついた女性がたどり着いたという話だった。サムエルの予言と関係が……?



サドラーに新たな使命が、さあ準備、準備。

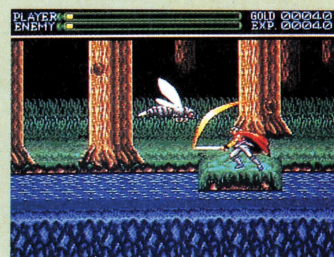
サドラー：バグダッドに向かう。何か情報はないか?



バケモノがいるのだ。ネフド砂漠にはこんな



バグダッドに傷ついた女性がたどり着いたと聞いたことがある。しかして彼女かなあ? も



▲このユフラテス河沿いに進めば、バグダッドはすぐそこだ。そら急げ!

バグダッドにやって来たサドラーの前に現れたのは、なんとルーミー!? 重傷を負っていたのを助けられたルーミーは恩返しのために町の手伝いをしていたのだ。二人はバグダッドにだけ異常発生する地震の原因を調査し、「土のジン」ダオを発見した!



ダオの術にはまったサドラー。その時! 彼らが現れたのだ!

BOSS「土のジン」ダオ



▲体にかめしたヘビ。キヤラの動きを止める光線で攻撃してハメよう。



ル、ルーミーか!? ルーミー? 本当にサドラーなの?



ダオ：ふん! 太した自信だ。だが、この攻撃をかわせるかな



▲なんだ、コイツはっ! あ、なんかヤバそうな雰囲気がある……。

ダオの術に捕らえられたサドラーたち。これを救ったのはキンディーとファキールだった。アサシン精鋭の集結だ!

SECTION 2

インド

反イスラム勢力の本拠地、デリーへ向かえ!

▶ザクロス山脈を越えて
インドに行くのだ。



▲聖なるインダス河でも敵は出るぞ。仲間を使い分けて進んで行こう。

ファキールからイスラムの異変を聞いたサドラーは、この事件の鍵がインドにあると判断する。ハイデラバードで、旅人殺戮教徒と呼ばれる反イスラム勢力パンシガルのうわさを聞いた一行は、その宗教集団が怪しいとにらんだ。



▲デリーはパンシガルの支配下にあつて危険なのだ。

▼デリーの中でただ一人の協力者、長老の手引きでカーリー聖堂へ。



▲聖堂内には、邪神カーリーの妖気が漂つてゐる。

インダス河を越え、着いたデリーはパンシガルの支配下にある。一行は敵視されるが、唯一の協力者である町の長老の手引きでカーリー神を祀る聖堂へと乗り込む。パンシガルの象徴である邪神カーリーと対決するのだ。

BOSS カリー神



▲邪神カーリーの霊体。大きな鎌と舌を換した低級霊で攻撃してゐる。

SECTION 3

シルクロード

死闘! 謎の戦士エルシッド!

パンシガルは異変とは関係していなかった。事件の謎を追って、一行はヒマラヤ山脈を越えアフガニスタンへと向かう。そこで待っていたのはエルシッドと名の謎の戦士だった。エルシッドの話を聞いたサドラーたちは、カスピ海の海底洞窟に乗り込む。

▶ヒマラヤ山脈を越えてアフガニスタンへ。



▲なんか企ててゐるんだよね。この人。



エルシッド：謎を知りたければ海底洞窟までやってくる



▲あつ! やつぱりエルシッドが待ち受けていたぞ。こいつと戦わないと、謎を教えてもらえないようだ。

BOSS エルシッド



▲攻撃範囲の広いジャンプ下切りと接近戦で攻撃してゐる。

SECTION 4

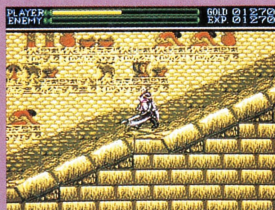
エジプト

謎を解く鍵「ファラオの石版」を求めて

命もまた、深く絡み合つていた。



海底洞窟で待ち受けていたエルシッドを、サドラーは一騎討ちの末、なんとか倒す。その時、海底洞窟が崩壊を始めた。サドラーは動けないエルシッドを助け出し、エルシッドはその心意気に打たれ、同行する決意をした。一行は太古の呪いの伝説に謎を解く鍵を求めて、エジプトのカイロへと向かった……。



▲ピラミッドには、呪いを破る秘術のかかれた石版があるらしいぞ。



▲ピラミッドの中は、まるで迷路。迷っちゃうよー。

カイロで呪いの効力をなくす石版のことを聞いたサドラーたちはピラミッドへ行き、「ファラオの石版」を手に入れる。この石版の情報を求め、ルクソールへ。



▲ルクソールにある神殿で、石版のことがわかるはず。

BOSS アヌビス像



▲左右に飛び回り、手にした剣と目のからのレーザーで攻撃してゐる。

アヌビス像を倒したサドラーたちは、石版に秘められた「悪しき思念を抑える力」のことを知る。そして、一行は事件の核心を知るために、異変の中心地であるエルサレムへと向かうのであった……。

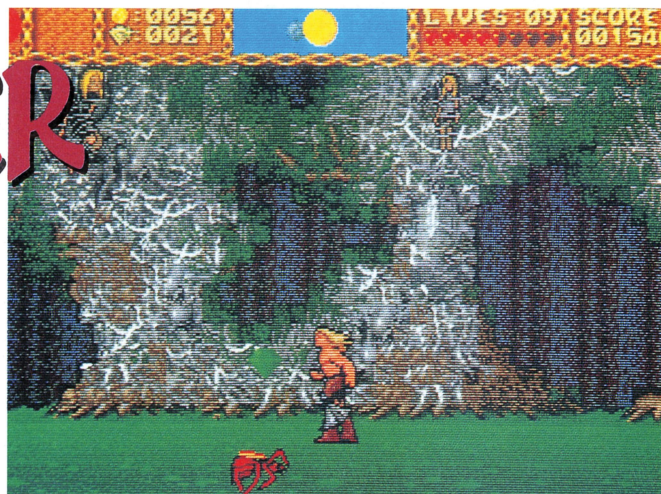
シェイプシフター shapeshifter

ビクター音産／

9月29日発売／7400円



手ごたえのあるアクションゲーム『シェイプシフター』がもう少しで発売されるぞ！ 一種独特な雰囲気を持つこのゲーム、ぜひじっくり遊んでもらいたい。なんとと言っても、主人公・ライコスがいろいろ変身できるってのがイカス設定だね。鮫なんかになると、青い水中をスイスイと泳いで、なかなか不思議な感じ。しかも、最後にはとっても強力な“超戦士”にも変身できるのだ。こうなるためには、長くて険しい冒険が待ちかまえてるけど、挫折せずにがんばって進もうねっ！



数々のクエストをクリアし超戦士となれ!!

武器をパワーアップさせろ!

ライコスは、最初にも武器を持っていないので、当然素手で攻撃するしかない。始めの方はそれでも進めるけど、対ボス戦ともなるとちょっと不安。だからお金がたまったら、町の鍛冶屋に行って武器を購入しよう。

さらに、その武器をパワーアップさせることも出来るぞ！ フィールドにあるアイテムを取る他に、町の魔術師の所で武器に魔法を掛けてもらおうと、より強力になるのだった！

最初からキツくて攻めろ。



冒険に出る際に...

これでパワーUPできる!



パワーアップアイテム

◀写真の左上にある青い玉が、パワーアップアイテムだ。必ず取っておきたいね。



魔術師

◀ここでも武器をパワーアップしてくれる。でも、1つの武器につき1回のみなで注意!

【お得なポイント】

最初にライコスが大臣にもらうゴールドは、たった(?)75ゴールド。これだと最初に購入できる武器は、限られてしまうよね。そこで、ちょっとお得なポイントをお教えしよう! まず、町の3階に上がり、回転している板の所へ行こう。実はこれに乗ることができ、町の最上階へ行けるぞ! そこにはゴールドとポーションが...!

▼ここ、ここが怪しいでしょ。



【日食とセーブをうまく利用するのがコツだ!】

このゲームは、最初から10回やり直しができるようになってるんだけど、死んでしまったらその数は戻らない。

つまり、残数7人の状態でセーブしたら、次にロードしても同じ状態なわけだ。だから、長い冒険である以上、こまめにセーブしておいた方が、後々楽になるぞ。当たり前だけど、冒険が進むにつれて、敵も強力になっていくからね。

こうやって、慎重に進めて行くのがクリアへの一番の近道。ゲームを進めていて、「体力がもうないっ!」なんてときは、敵のいない所で日食を待とう。ただし日食は、10分に一度しかおこらないぞ。



フル回復!!



【クエストとは?】

簡単に言うと、行く先々にいる人が、それぞれライコスに相談や、モンスター退治など依頼してくるので、それを聞いて、実行してあげればいいのだ。

とは言うものの、どれも難儀なもんばかりでゲツソリ。でも、実行しないと先に進めないぞ。



話を聞いてから冒険に出よう。

ゲーム中にはいろいろなクエストがキミを待ちかまえている。頑張って、全部のクエストをクリアして行こうぜっ!



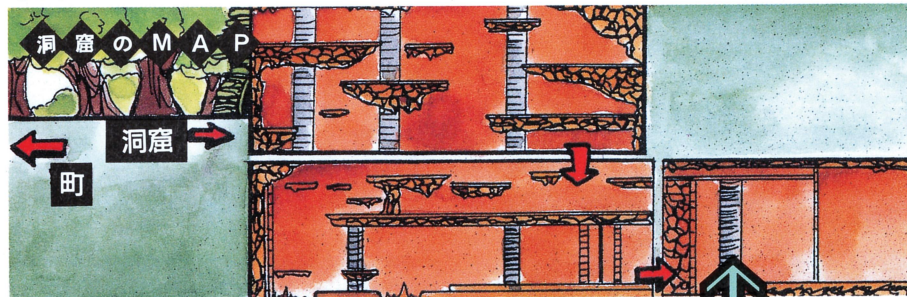
▲最初のクエストは大臣から受けることになる。

大グモを倒したら次は洞窟の探検だ!!

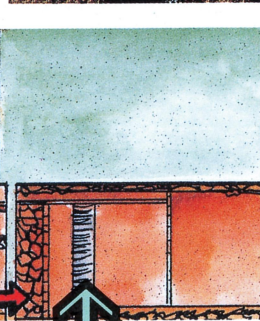
深い洞窟へ...

大グモを倒して一段落したら、いよいよ本格的な冒険の始まりだ。ここで、お金も少しまとまっているだろうから、武器をより強いものにして、装備を整えるのもいいだろう。

今度は町の東の出口を出て、そのまま東へ進んで行こう。すると、一人の老婆がたき火をしているのだ。その老婆と話すと、最初の魔術師が捕らえられている“洞窟”への道が開かれるぞ!!



「この老婆の後ろに、洞窟への道がある。この人はこんな所までなをしてるのだろうか?」



洞窟のモンスター

フレームスカル

近づくといきなり天井から落ちてくるぞ! 出てくる場所を把握しておこう。



スカルトーテム

口から蜂を出してくる。この蜂は、とてもしつこいので要注意! 本体をはやく倒してしまおう。



ボンモラー

近づくと口から触角を出して攻撃してくるので、遠くから飛び道具で倒そう。



ガットバッグ

コイツも近づくと口から変な液体をグログロ出してくるので、遠距離から攻撃した方がいい。



変身能力

【黒豹】



スカル・ボスを倒すと1人目の魔術師を救出できる。彼は、ライコスに黒豹への変身能力を与えてくれるのだ!

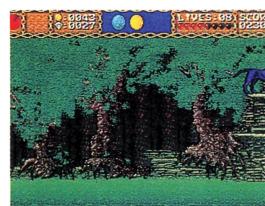
【鮫】
2人目の魔術師は、猫神に捕らえられていたのだ。今度は、水中に入れる“鮫”の能力を与えてくれる。



▲不思議な呪文をいきなり唱えだすぞ。

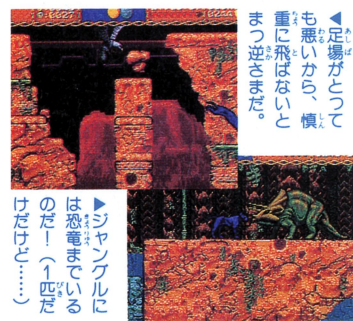
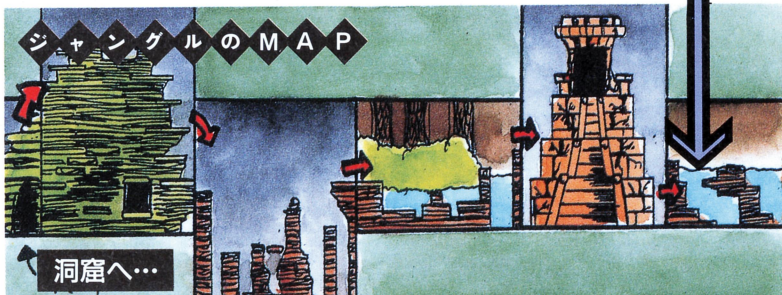


黒豹の力を手に入れると新たな道が開けるぞ!!



▲ちょっと分かりづらい所にジャングルに続く道がある。黒豹でないと行けないぞ!!

洞窟のスカル・ボスを倒したら、次は謎のジャングルへ行ってみよう。新しいフィールドは、ジャンプ力のある黒豹でないとキツイぞ! 足場の少ない崖から、ジャングルに抜けると、食虫植物が襲ってくるけど、弱いから大丈夫。そのままどんどん東へ進んで行こう。



「ジャングルには恐竜までいるのだ! (一匹だけだ...)」

敵もますます手強くなるぞ!!

しばらく進んだら、神殿のような建物が立っている。ここは、猫神の神殿らしく、中には一人の僧侶と数人の人(?)がいるのだ。この僧侶から新たなクエストを受けるのだが、ここへ入る時に人間の姿だと、すぐに殺されてしまうから注意! 必ず黒豹の姿で行こう。そして、クエストを受けた後、神殿の東にいるマッドマンを倒し、猫神の目を取り戻すのだ。無事マッドマンを倒せたら、その目を猫神の神殿へと持って行くのだが……。

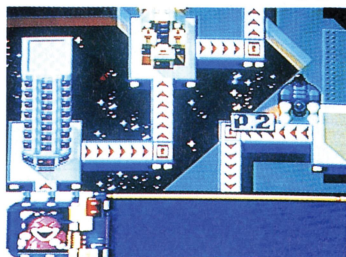


この謎の集団は一体!?



ボードタイプゲームの決定版 年末年始はこれで決まり!!

藤子・F・不二雄先生の超人気まんががPCエンジンでゲーム化されるぞ。タイトルは『21EMON』。まんがの設定と同じように、宇宙一のホテル主をめざすボードタイプの双六ゲームだ。最大4人までの対戦プレイができるので、年末年始のパーティーにはもってこい。簡単で、しかも奥が深い。大人も子供も思いっきりハマれるぞ!



ルールは超簡単!!

まずはルールを説明しよう。プレイヤーはサイコロを振ってボード上をクルクル周りながら、土地にホテルを建てていく。で、お客を集めて自分のホテルへ連れていき、宿泊料を稼ぐ。そうして一番早く10階建てのホテルを完成させるか、決められた日数の中で最高の収益をあげれば勝ちとなるのだ。もちろん、各マスごとにイベントが盛りだくさん。勝利のためには運と、しっかりした経営戦略が必要だぞ!

めざすは宇宙一のホテル王だ!!

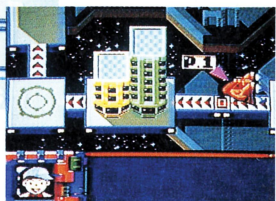


▲スペースシャトル状のコマに乗り、ボード上を移動しよう。他のプレイヤーのホテルに止まったら、逆に宿泊料を払わなければならないぞ。

▼客引きをめくつてトラブルも発生。そんな時は「徒競走」などのミニゲームで決着をつけるのだ。



▲マスのところどころにSHOPもある。便利アイテムをそろえよう。



▶ホテルは建てる土地と高さによって宿泊料が変わる。経営戦略が大事だ。

仲間次第で展開が変わるぞ!

プレイヤーはキミ自身。でも『21EMON』のメインキャラが一人だけ仲間になって、プレイの手助けをしてくれるぞ(時には足を引っ張ることもあるけどね)。しかも、誰が仲間になるかでゲームの展開が大きく変わってしまうのだ。それじゃ、それぞれの仲間の特徴を簡単に説明するぞ!

藤子キャラがキミのパートナー

▶21EMON

まんがの世界では主人公。ただ、4人の中では一番特徴がないのだ。でも、足を引っ張ることは少ないので安心できるかもね。



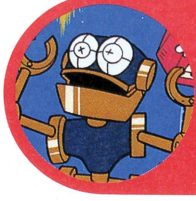
▶モンガー

ササヤマ星の絶対生物って設定なのだ。得意技のテレポーションを使って、お客さんをどんどん連れてきてくれるぞ!



▶ゴンスケ

イモ掘りロボット。まんがと同様、ゲームでもドジが多いようで、時々裏れてお客を逃がしてしまう。貧乏神的なキャラなのだ。



▶オナベ

おさんどんロボット。得意の手料理をはじめ、お客さんへのサービスには定評があるぞ。仲間になってくれると嬉しい奴だ。



ボくらと一緒にホテル王になるまでガンバろう!



藤子キャラとキミが協力して進めるホテル経営ゲームだ。

イベント
カード
紹介

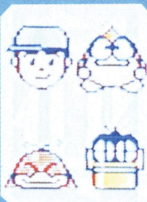
カード運がなきゃ勝てないのだ!

ボード上のほとんどのマスで何かのイベントが発生する。何が起るかはカード次第。一部を紹介するぞ!!

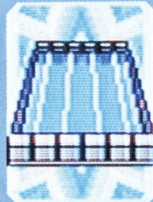
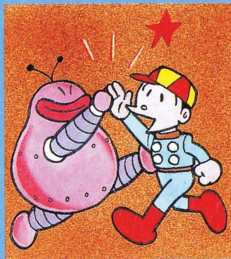


UFOカード

どこかの土地にUFOが飛んてくる。もし、その土地にホテルが建っているならば、宿泊料がアップする。これはプラスのイベントカードだ。

パートナー
チェンジカード

現在、仲間になっている『21エモン』キャラが、他のキャラと入れ替わる。ゴンスケを押し付けられた人は、結構ヒサンかも?



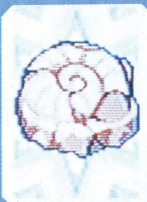
プールカード

自分の所有しているホテルのどこか一軒にプールが付く。すると、ホテルのグレードが上がってやっぱり宿泊料がアップする。これも嬉しいプラスイベントだ。



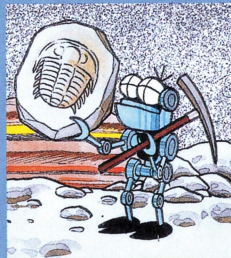
ゴンスケカード

ゴンスケを仲間にしてると不幸な目にあうことが多いが、これもその一例。ゴンスケが大暴れをして、その時仲間になっているプレイヤーのお客が5人、逃げだしてしまうぞ。



化石カード

どこかの土地に化石が出る。そこにホテルが建っていれば宿泊料がアップし、空き地であれば化石付きとして土地の価値が上がるぞ。



火星行きカード

火星行きの切符が手に入る。ロケットの乗り場へと移動し、通常ルートとは違う火星ルートへいくことになる。そこでは、普段はない特別なイベントが待っているぞ。



隕石落下カード

どこかの土地に隕石が落ちてくる。もし、そこにホテルが建っていれば大損害となる。マイナスイベントの中でも、かなり強烈なカードなのだ。



爆弾カード

自分の経営するホテルに爆弾が仕掛けられてしまう。業務停止のマスに行けば爆発しないが、行かないと1/3の確率で爆発し、そのホテルが消滅してしまう。



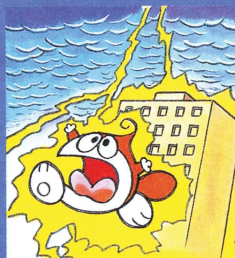
宇宙感傷カード

いわゆる宇宙の風邪をひいてしまう。客の中に医者がいるか、アイテムの「薬」を持っていれば治る。どちらもなければ病院に行って治療費を払わなければならないのだ。



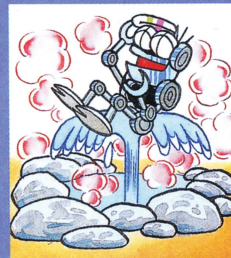
落雷カード

プレイヤーの中の誰か一人が落雷の犠牲に! そのプレイヤーは病院に行き治療費を払わなきゃならない。しかも、ホテルにいたら、ホテルごと大損害を受けてしまうぞ。

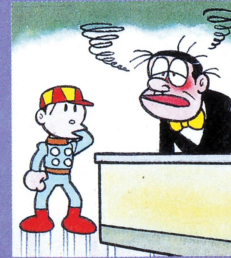


温泉カード

どこかの土地に温泉が出る。そこにホテルがあれば宿泊料がアップし、空き地であれば「温泉付き土地」となって価値が上がるぞ。

支配人口ロボット
不調カード

ホテルの支配人口ロボットの調子がおかしくなる。何が起るかは決まっていらないが、少なくともいいことはなさそう。



キアイダン00

キアイダン
ダブルオー

RIOT / 10月23日発売 / 6980円



冷めたお茶のようなゲームにあきたヒト、おまたせ。超アツいシューティングSTGの登場だ。その名も『キアイダン00』。シューティングといってもただのシューティングじゃないぞ。今、20歳ぐらいのヒトが熱中してた、巨大ロボットアニメのような雰囲気を持ったゲームなのだ。



スーパーロボットSTGの参上だ!

西暦20XX年、世界征服を企むひとりの男がいた。その男、狂気（きやうき）の天才（てんさい）科学者（かがくしや）ドクター・ギガガは、12人のアンドロイド「十二機甲將軍」に戦闘用ロボット「機甲獣」を与え、世界各国の主要都市を次々に制圧（せいえつ）していった。

その時、ドクター・ギガガの野望（やぼう）を阻む救世主（きうせいしゅ）が現れたのだ！それが、日本（にっぽん）が誇る天才（てんさい）科学者（かがくしや）佐倉博士（さくらはかせ）が密かに作り上げ、その息子（むすこ）・猛（まう）が操縦（そうじゆう）するスーパーロボット「キアイダン00」である！



「キアイダン00」は、ストーリー重視のシューティングだ。

気合い弾（きあひだん）でとどめをさして！

キアイダン00を駆る熱血少年が主人公だ!



以上（いじょう）がゲームの背景（はいけい）だ。そして、左（ひだり）の写真（しやうしん）はキアイダン00の操縦者（そうじゆうしや）であり、主人公（しやうじんこう）の佐倉猛（さくらまう）（17歳）だ。ゲームの中でも、常にウィンドウ（うインドウ）に登場（とうじよう）し、ダメージ（だまーじ）を受けたりキアイダン（きあいだん）を使用（しゆうじよう）したりすると、いろいろな表情（へいきよう）を見せてくれるのだ。イキイキとした表情（へいきよう）どおり、正義（せいぎ）を愛（あい）する熱血（ねつけつ）少年（せうねん）だぞ。



お好みの合わせて5種類の武器（ぶき）が選べるぞ。それそれ威力（ごうり）や攻撃（こうげき）範囲（はんい）に特徴（とくちょう）があるのだ。

世界を守れ! キアイダン00!

ゲームは、横スクロールのシューティングゲーム。アイテムによるパワーアップはないけど、必要（ひつよう）に応じて5種類の武器（ぶき）を使（つか）いわたることができるぞ。また、ストーリーの進行（しんこう）とともに出てくるメッセージ（メッセージ）が臨場感（りんじやうかん）を盛り上げてくれるのだ。こいつは燃（も）えるぜ！

究極（きうごく）の必殺（ひっさつ）攻撃（こうげき） それが「キアイダン」だ!

このゲームでは、特殊（とくしゆ）攻撃（こうげき）として「キアイダン」を使うことができる。一定時間（いっていじかん）、攻撃（こうげき）しないしていると、パワーゲージ（パワーげーじ）が光（ひかり）り出す。この瞬間（しゆんかん）に攻撃（こうげき）すれば、5種類の武器（ぶき）に応（お）じた「キアイダン」がさく裂（さくれつ）する。うまく決（き）まるとスグー（スグー）気持ち（きもち）いいぞ！



グッとためてトン！必殺技（ひっさつぎ）を使うのはちょっと大変（たいへん）なのだ。

キアイチャージ!



キアイダン・発射（はつしや）!



[スライムワールド]



SLIME WORLD

マイクロワールド／
10月9日発売／7200円

スライム惑星は危険がいっぱい。。。!

あの『スライムワールド』が、よりプレイしやすくなってもうすぐ発売されるぞ。

それではゲームの基本的な進め方を紹介していこう。ステージを選択すると、キャラクターが地下洞窟の入口から飛び込んでくる。ここからゲームスタートだ。とりあえず、まわりに落ちていたアイテムはすべて拾っておこう。アイテムの中でも重要なのがスライムシールドだ。このアイテムは無敵状態になるだけでなく、ダメージも回復してくれるからありがたい。特に近くに水たまりがない時は絶対必要だ。スライムシールドを拾ったら、どんどん先に進もう。



◀ここからゲームが始まるのだ。まわりの状況を確認しよう。



◀取れるアイテムはすべて拾っておくのが基本なのだ。



◀アイテムは良く考えて使わないと思わぬピンチに！



◀スライムがやって来た！手必勝で攻撃するべし。先



▶マップはちゃんと見よう。隠し通路が見つかるかも。



▼凶悪なスライムを倒し、複雑な迷宮を抜けて……。ついに出口にたどり着いたぞ！



地下洞窟を歩いてみると、いろんなところでスライムに会ふぞ。早めに倒すのが吉。意外と重要なのがマップ。このマップの見かた次第でかなり進行が違ってくるぞ。隠し通路も見つかるね。さあ、出口はもうすぐだ。



やったぜ!!



ザ・プロ野球スーパー

インテック/10月16日発売/6800円



スーパーCD・ROM²初の野球ゲームとして期待のかかるこのゲーム。今回は野球ゲームとしてのおもしろさを分析してみるぞ。

野球ゲーム「4つのポイント」をチェック!!

プレイの基本"バッティング"

まずは野球ゲームのカナメ、バッティングをみてみよう。このゲームはバッティングの時(チームの攻撃時)はおなじみの打者の後方から見るシステムになっている。



▲バッティングは慣れたモン勝ち。タイミングを極めるのだ。



わりとタイミングを取るのが難しいから、球のカゲを見る要領で打てばいいみたいだ。対戦すればわかるけど、投高打低な感じになっているので、よほどいいところには飛んでいかないと、ヒットにならないのだ。ピッチャーが疲れてきたところが唯一のチャンスだぞ。

◀野球ゲームファンにはおなじみのアングルだ。

なるか?完封!"ピッチング"



また、フォークもすごい落差で落ちるから決め球に使えるのだ。投球の組立てを考える楽しさを知っている人なら、こたえられないおもしろさがあるぞ。ただし、先発完投型のピッチャーでも50球前後で球威が落ちてくるから、完封はちょっとムズかしいかも。

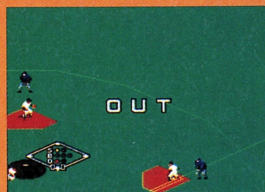
◀このゲームの一番の醍醐味はピッチングだ。

お次はピッチングについて。投球のバリエーションはすごく豊富なのだ。特に、普通の球と速球はえらい緩急がついている。対戦時には決め手になること間違いなし!



▲うまく緩急・変化をつけて投球すれば、まず、打たれることはないぞ。

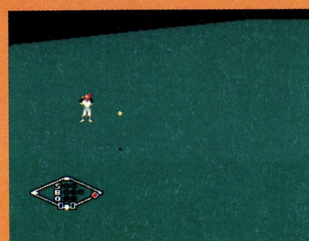
ミスは禁物"フィールディング"



特にライン際や内野ゴロの処理が意外に大変。そこで、登場するのがオートキャッチモード。打球の処理をコンピュータに任せてしまうというワケ。これなら楽チンだ。まあ、どこに投げるかはプレイヤーの仕事だから、気は抜けなけだね。

◀失点を最小限に抑えるためにも、守備は重要。

フィールディングというのは、いわゆる守備のこと。ゲームの中では大切なポイントだ。このゲームでは、球場が広めになっているから、守備がけっこうムズいのだ。



▲便利なオートキャッチモードを使えば、だれでも簡単にプレイできるぞ。

キミのひいきは誰かな?"選手"

さて、最後は登場する選手について。このゲームでは、選手名はすべて実名。しかもそっくりの似顔絵つきなのだ。各種のデータは92年前半をもとにしてあるぞ。



▲近鉄の野茂選手対中日の落合選手なんか、見ただけで一発でわかるぞ。



◀実名で選手が登場するのはウレシイね。

だから、今人気絶頂の亀山選手やデーブ大久保選手などもいるのだ。また、選手が実名ということもあって、バッティングやピッチングのフォームもそっくりだぞ。さらに1チームに登録されている選手が野手・投手合わせて25人と豊富なもうれしいポイントだね。

パワースポーツ

EVENT SELECT
SHOOTING
FIELD
ARCHERY
SWIMMING
TRACK
100-METER DASH
110-METER HURDLES
400-METER DASH

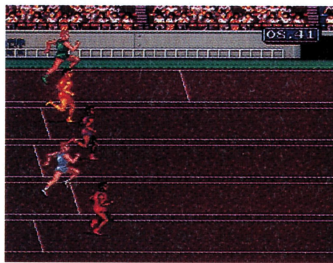
ハドソン
10月10日発売/6500円
世界中が興奮したバルセロナオリンピックも終わってしまったけど、10月10日からは、この「パワースポーツ」でオリンピックを楽しんじゃおうぜ!

NAME=MPC
TYPE=2
UNIFORM=8
EXIT

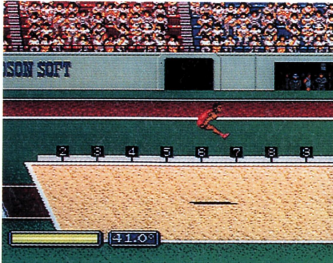
4M
SAVE

体育の日からはこれでオリンピック開催!

第1日 最初の種目は100メートル走からスタートするぞ!



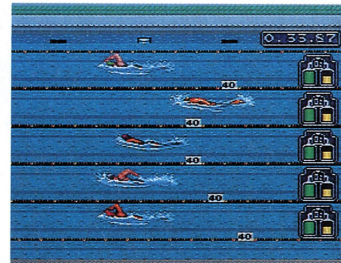
●100メートル走●①ボタンでスタート。①①ボタン交互連射で走る。フライングしないように気をつけよう。



走り幅跳び●①ボタンでスタート。①①ボタン交互連射で走る。方向キーでジャンプし、押し続けている間、角度がアップ。

このゲームのメインとなる「オリンピックモード」は、1日3種目ずつで6日間にわたって競技するモードなんだ。「パワースポーツ」には全部で18種目のスポーツが用意されているから、6日間ですべての競技が楽しめてしまうってわけ。

2日目までの種目についてその操作方法を紹介しておくよ。このほか、ボタンをオート連射などに設定もできるから、好みで決定しよう。



●自由形競泳●①ボタンで飛び込み、スタート。①①ボタン交互連射で泳ぐ。右の酸素ゲージを見ながら方向キーで息つき。

第2日 オリンピックは5人で競技すればさらに熱くなれるぞ!

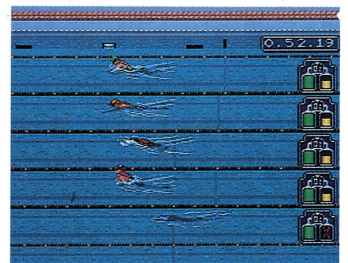


●アーチェリー●方向キーでカーソルの的に合わせ移動する。下部ゲージの赤で①ボタンを押し、黄でまた①ボタンを押し発射。



●円盤投げ●①①ボタンを交互に押し、選手を回転させる。その間に方向キーを押して、投げる角度を調節する。

風向きも影響するアーチェリーから2日目が始まるぞ。1人でプレイするときは、その日のクリアポイントを満たさないと次の日に進めないからがんばらなくちゃね。この「パワースポーツ」は5人まで参加できるけど、そのときは6日間通して総合得点を競うんだ。1人で楽しむのでもいいけど、ワールドレコードを出したり、得点を競い合ったりと、みんなで熱くなるのもいいよね。



●平泳ぎ競泳●①ボタンで飛び込み、スタート。①①ボタン交互連射で泳ぐ。右の酸素ゲージを見ながら方向キーで息つき。

最後の6日目まで負けられないぜ!!



▲スポーツニュースで次の日の種目を紹介してくれるから、ちゃんと確認しておこう。

誰でも競技の中には得意なものとか不得意なものがあるよね。そんなときには高得点を出すためにも、「トレーニングモード」をどんどん利用しよう。全種目ワールドレコードを出せるくらい練習して、バックアップに保存しちゃおう。

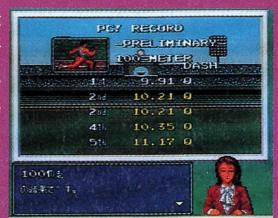


▲これはピストルの早撃ち競技。
力にも注意しよう。

試合後はスポーツニュース! さーて、本日の結果は?

その日の競技が終わると、スポーツニュースが始まるぞ。3種目の競技結果を始め、左のように次の日の種目の発表

などがある。ここで「オリンピックモード」ではその日の結果をバックアップに保存できるんだ。パスワードも出るよ。



爆裂!!

ボンバー 倶楽部

がんばれJリーグ記念!爆弾けり特集!!



いきなり始まった「爆裂!!ボンバー倶楽部」。全国の『ボンバーマン』大好き人間に楽しいひとときを提供していくから、これからも応援よろしくね!

と前置きが終わったところでさっそく本題に入る。今月はズバリ「爆弾けり」にスポットをあててみたぞ。年末に、みんなの期待に応じて発売される『ボンバーマン'93』に登場する、爆弾けり。その凶悪なまでの破壊力に敬意を表して、第1回目のこのコーナーで大特集を組んだというわけ。

そのメカニズム、効果、習得法を私、「ボンバー野郎」がみっちり紹介するぞ。爆弾歴22年、爆弾のことならおまかせあれの私に続いて、君もぜひ「爆弾けり」をマスターしよう!

特訓1

最初から爆弾は怖いからまずはボールで練習

爆弾をける! これは非常に危険をとまなした、命がけの技である。初心者がいきなり爆弾



をけろうとしても、それは無理というもの。決して無理をせず、最初はボールを使って足技に磨きをかけよう。カズくらのボールさばきができるようになれば、ほぼ完璧だ。

特訓2

ボールは友達!って誰かも言ってたでしょ!

某サッカーの天才児が「ボールは友達。いつもいっしょにいればだれでも友達になれる」と



言っていたっけ。というわけで、次のステップは爆弾と友達になること。なかよくなってしまえばこっちのもの。爆弾だって多少の無理を聞いてくれるかもしれないぞ。

第1回チキチキ激爆ゲーム大会!

めでたいコーナー第1回目を記念して、本誌編集部スタッフが爆弾ゲームでこのページに花を添えてくれた。ルールはかんたん、

しりとりをしていながら爆弾をまわし、時間がきたら爆発! どんな恐ろしい結果になるのかはこれからのお楽しみだ。

VFR中村

ドラマーカズ

ヤンエグ杉

酒豪カッシー

編集長ツカ



▲バイクのことならおまかせのカットビ編集者。やるべきややるぞ!

▲全国各地に情報網を持つ市場調査の鬼。でもピーマンだけはカンペン。

▲いまは普通の編集者として生活しているが、その正体は赤忍者である。

▲温厚な人格でどんな相手も自分のペースに巻き込む。が、酒が入ると...

▲編集長みずからこんな所に出でしうあたり、さすが戸田だ。

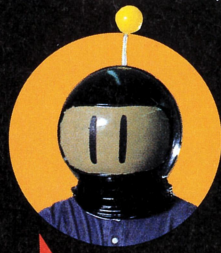


◀タイマーをセットしてスタート。しりとりは「N日最高」のう。さあ次はドラマーカズだ。

▶すでに爆弾はレッドゾーン! カズあわてて口がまわらないがようやく「ウルトラQ」とワケのわからないことをいって次の杉へ。あつと、またしても「ッ」で始まる言葉だー!



爆弾けりの基礎知識!!



さて爆弾けりを習得したらば、次は使い
方。なにしろこの技は、一歩まちがうと自
分にダメージが跳ね返ってくる、もろ刃の
剣だ。しっかり知識を頭に入れてからみん
なも実行しよう。

このボンバー野郎の技を身
につけて、キミも町のヒ
ーローになろう!

ポイントはドライブ回転!

爆弾をけるときには、爆弾の下からこすり上げ
るようにしてドライブ回転をかけるのがコツ。障
害物をこえて、確実に敵までとどくのだ。ただし、
この「ドライブボンバー」は足に負担がかかるた
めに、そんなに連発できないのだ。写真でも、
足に衝撃が走っているため、苦痛で顔がゆがん
でいるのわかるでしょ。(編集部注:ボンバ
ー野郎は顔の表情があまりないが、よく見ると
左の写真に比べて、ちょっとつらそうである)



KICK!

明子姉ちゃんになれっ!

防衛の基本は、物陰に隠
れて爆弾が通りすぎるのを
じっと待つことだ。その姿
は飛雄馬を見守る
明子に似てるけど
目的が全然違う...

失敗の中から明日の
勝利をつかめ!

こちらは失敗例。爆弾が
直撃するとそれはもうすん
ごくイタイ。けっして踊っ
ているわけではない、念の
ため。みんなは、こんな失
敗をしちゃダメだぞ。髪の毛
チリチリになって、ドリ
フのコントみたくなっちゃ
うんだから。

DOKKAN!!

OH MY GOD!



喜んでるんだが恐がってんだかわか
らない。爆弾をもて遊んだ後これま
た「浮世絵」というワケがわからない
ことをいってカッシーへ。



BOMB!

おーっと、カッシーの大技、爆弾
をこっくり見立てて飲み始めた。す
てによっぽど見ているのかそのままツ
カに渡す、がそのとき...



第1種危険物取扱免許 (取得講座)

ようするにクイズコーナーなんだな、これ
が。さらにこのコーナーの終了時にそれまで
の答えを送ってもらい正解者にはプレゼント。
それまで答えは大事に取っておいてね。

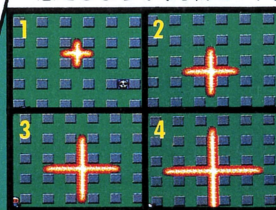
問題 1

ボンバーマンで5人対戦をしたとき、3番
目のプレイヤーは何色でしょう?

1:青 2:赤 3:白 4:黒 5:緑

問題 2

ボンバーマンはアイテムを取っていくと、
爆弾を置ける数、火力が上がっていきます。
では下の写真のうち、ゲームスタート時のボ
ンバーマンの火力はどの状
態でしょう?(対戦モード)



(That's CD Entertainment)

CD-ROM PLUS

第5回〈CD-Iソフトの世界〉

世界統一規格という前提のもとに発売されたCD-I。ビデオなどと同じAV機器として登場しただけに、ソフトも他のCD-ROMマシンとはかなり違う。さてどんなソフトがあるのかな。

ANIMATION

音と映像で楽しむマルチメディアワールド

PCエンジンのCDソフトにもビジュアルシーンが挿入されているソフトはあるけれど、CD-Iではアニメーションそのものを楽しむ、といった形のソフトが登場している。

これは、さっきも紹介したようにCD-Iの簡易アニメーション機能を使って実現している。1秒間に何枚もの絵を切り替えて表示できる、CD-Iならではのジャンルといえるんじゃないかな。

いかな。また絵と音を同時に再生できるので、セリフとキャラクターの動きが微妙にズレるといったことはまったくない。

さらにほとんどの場合、まるでテレビを見ているかのような、なめらかなアニメーションを見るだけでなく、インタラクティブ性を生かしたおまけ的な要素が取り入れてある場合が多い。ゲームの中のシチュエーションとしてのアニメーションとは違うだけに、演出や音楽に凝っているのも魅力のひとつだ。

アニメーションジュークボックス

JIM / 発売中 / 5800円

タイトルにあるように、好きな歌を好きな順に聞いて楽しむソフト。もちろん歌に合わせて絵が動いて見ている人を楽しませてくれる。ビデオと違って、絵と音を好きな順にすぐ見られるところは、インタラクティブ性を持つCD-ROMのなせる技といったところだね。

さらにこのソフトのおもしろいところは、アニメーションに登場するキャラクターを、自分の好きな色にぬって遊ぶことができる点だ。もうここでピンときた人がいるかもしれないけれど、ぬり絵をした後に曲を聞くと、自分のぬった色でキャラクターが登場して、画面の中を動き回ってくれるぞ。

さらにさらに、ここまで充実しているうえに、なんとかんたんなゲームまで入っているのである。単なるゲームとは違い気軽に楽しめるソフトだね。

おどろくほど スムーズ!!

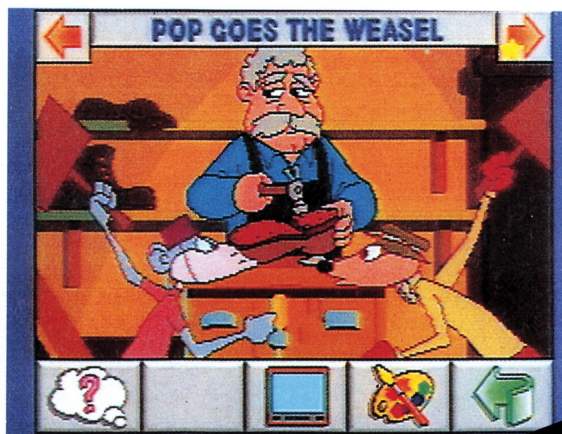
ゲームマシンでも

ソフトの紹介の前に、軽くCD-Iというものについて触れておこう。CD-Iはオランダの家電メーカーフィリップスとソニーが決めた規格で、1986年に公開されたんだ。現在は松下電器も規格に参加している。ビデオやオーディオCDのように、プレイヤーの規格まで決められているから、ハード・ソフトともに互換性があるのが特徴だ。

またハード自体の特徴としては、3段階（CDを入れると4段階）の音質、絵と音の同時再生、簡易アニメーション機能の搭載、フォトCDの再生機能などがある。ではこれらの機能を生かしたソフトたちを紹介しよう。



ぬり絵もかんたんにできる。このキャラがすぐに動くんてなんだか不思議な感じだね。



パソコンでもない新しいAV機器の世界!

現実に近い映像と音で感動を与えたい

今回紹介しているソフトを発売しているJIMさん
に行って、CD-Iの現状をうかがってきたぞ。

現在国内では未
翻訳の輸入ソフト
が30種類。その他
にJIMさんが発
売しているソフト
が18種類あるそう



開発室では新しい
CD-Iソフトの制
作を進んでいる。

だ。その中で日本のオリジナルものは現在4種類、さ
らに年内には4種類が発売予定となっている。またC
D-Iは操作が簡単で、映像と音が現実に近い臨場感
あふれる点が強みであるとも語っていた。さらに、今
後のCD-Iの方向の一つとして、教育分野が大きな
カギを握っているとも考えているようだ。何回でも同
じ場所を瞬時に見たり聞いたりできるという、有利な
要素を生かしたソフトの誕生に、期待しよう。



▲お話をうかがったJIM代表取締役社長・有泉一雪氏。今は経験を積んでいく時期だ、と熱く語っていた。

GAME

インタラクティブ性をいかした新鮮な感覚!!

(海戦ゲームバトルシップ)

JIM/発売中/6800円

みんなも一番気になっている
であろうゲームジャンルは、C
D-Iのソフト全体の中から見
ると意外と数が少ないようだ。

PCエンジンの場合はアクシ
ョンやシューティング、RPG
といったものがメインになって
いるけれど、CD-Iではほと
んど見られない。ではどんなも
のがあるか、というとアクション
性がほとんどない、思考性の
ゲームやスポーツゲームなど。

これはコントローラーの形態を考えると、当
然といえば当然かもしれないけど。

またゲームの内容自体にはさほど関係しないもの
の、美しい自然画再生能力を生かして、ゲームの随所
にリアルな画像が取り入れてあるものも多い。CD-Iの
特徴が生かされているということだね。

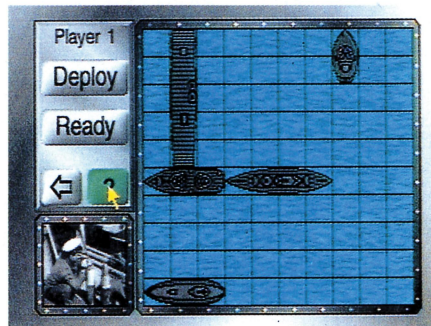
敵の艦隊を
探索して先に
すべての船を
撃沈した方が
勝ち、という
ゲーム。

このゲーム
も「ピンボ
ール」と同じく、
演出面が凝り
に凝っていて、

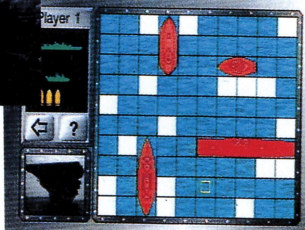
ゲーム中は画面左下に常に海戦の自然画動画が表示されている。

この動画の内容だが、自分のとった行動によって次々に切り
替わるのだ。例えば敵艦を攻撃するときには、砲台のアップが
表示され大砲が発射されるシーン。さらに砲撃が当たったとき
には敵艦が撃沈するシーンが流れるし、はずれてしまったとき
には砲弾が海に落ちて水しぶきが上がるシーンが流れるといっ
た具合だ。

結果によってそれにあったシーンがすぐ流れるから、ゲーム
そっちのけで映像に見とれてしまうなんていうこともしばしば。
ゲーム的にはすごく単純なルールなんだけど、こういった演
出面でプレイヤーをとことん楽しませてくれる。



◀オープニングのひとコマ。こん
な大迫力の画面を見ていると、ま
るでテレビか映画でも見ているよ
うな錯覚に陥ってしまいそう。



▶白い場所がすでに砲撃して敵が
いないとわかっているところ。赤
い部分がすでに撃沈した敵艦。残
りの敵艦はどこにいる?

▲フィリップス社のCD-I
マシン。ソフト1本
付きで定価14万円。

(ピンボール)

JIM/発売中/6800円

基本的なゲーム内容はごくごく
普通のピンボールゲーム。ただC
D-Iならではの点として、実際
にゲームセンターで遊んでいるか
のように錯覚してしまうほど、演
出が凝っていることが挙げられる。

CD-Iのディスクをセットし
た瞬間、画面に現われる4種類の
ピンボールの台はまさに本物か
と思うほどリアルに描かれている。

アメリカから輸入されたゲーム
だけあって、ゲーム中のあちこち
に見えかくれる遊び心が楽しい。

ゲームのいたるところに自然画
的な感じのグラフィックが
登場する。



◀4つあるうちの1つで、
これは「CYBERPUNK」と
いう台。ギミックや音など
が凝っている。

DATA
BASE

美しい静止画映像と情報が楽しい!

データベースというとなにかビジネス関係のものを連想してしまいがちだけど、百科事典、文学

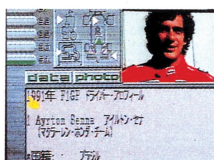
全集などその数はかなりになっている。

データベースソフトはひと昔前と違い、ビジュアルを多く取り入れる傾向にある。とくにCD-ROMでは動画を使ったソフトも多く文字、映像、音の3要素を駆使したものが増加中。ここではその中から一風変わったものを紹介しよう。

F-1グランプリデータブック

JIM/発売中/8500円

モータースポーツの中でも抜群の人気を誇っているF1。このソフトは1987年～1991年までのデータを1枚のCD-ROMに完全収録したデータベースソフト。500点を越える写真や用語解説など、CD-ROMならではの内容だ。



▲5年間のF-1データがぎっしり詰まっている。

▼映像とナレーションでわかりやすく解説してくれる。



まさにCD-ROMの美しい表示能力をうまく活用したデータベースソフト。

ゴッホの生涯と、その作品をオリジナルに近い形で見事に再現している。まさに1枚のCD-ROMの中に小さな美術館を封じ込めてしまった、という感じだ。ユーザーは、ゴッホのアトリエに足を踏み入れ、その壁から1枚絵を選ぶ。そこでゴッホの作品を心ゆくまで楽しめるのだ。芸術作品を別の角度から楽しむ新しい形なのではないかな。



▼メインメニューから行きたい場所を選ぶ。すると、そこでゴッホが残した足跡を見ることが出来る。



▲絵を見るだけでなく、ゴッホに関する情報をこのような美しい自然画で楽しむことができる。

EDUCATION

あそび感覚の情報が好奇心をそそる

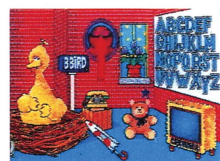
教育といってもガチガチに堅苦しいものではなく、ゲームやアニメーションのエンターテインメント要素を入れた楽しいものが主流。勉強するために見るのではなく、

見ているうちにいろいろなおぼえていく、というカタチなのだ。CD-ROMはAV機器として発売されている上に、コンピュータのようにキーボードではなくリモコンで操作できるだけに、こういったジャンルは今後が楽しみだ。

セサミストリート もじあそび/かすあそび

JIM/発売中/各5800円

おなじみの「セサミストリート」を題材にしたソフト。楽しい仲間たちと文字や数字をテーマにした会話をしていくうちに、自然にいろいろなことを覚えていくというもの。「もじあそび」、「かすあそび」ともに、約1時間のテレビ番組が入っていたり、ゲームが入っていたり内容盛りだくさんだ。



▲ビッグバードの家ではさまざまなゲームが楽しめる。



▼ここではかすあそびで遊ぶことができる。

CD-ROM
PLUS

Q&Aコーナー

今回は第1回なので、初歩的な質問を紹介しよう。またこれからもCD-ROMに関する質問を募集しているのでどんどん送ってきてね。

Q なぜCD-ROMは画像がきれいなんですか? (愛媛県/篠永智)

A これはCD-ROMの容量がカードに比べて数千倍もあるため。グラフィックのデータは容量をくうため、カードで細かい絵を描いてしまうと、それだけで容量がたりなくなってしまうのだ。

Q 両面対応のCD-ROMはないんですか? (千葉県/高屋さつき)

A これはCD-ROMだけでなく普通の音楽CDにも言えることだね。CDは片面再生が基本設計になっているんだけど、それ

はなぜか? これはCDの信号が、ディスクの中に記録されているからなんだ。この方式だと、1度の工程で両面ディスクが作りにくいからね。またLDのように2枚の片面ディスクを張り合わせれば両面ディスクが作れるけど、そんなことをしなくてもCD-ROMの容量は今のままで十分なんじゃないかな。

あて先

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 月刊PCエンジン⑩
「CD-ROM PLUS係」

デジタルコミック「YAWARA!」

猪熊柔

YAWARA INOKUMA SPECIAL

スペシャル

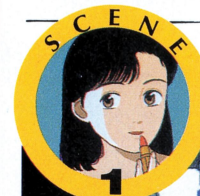
いよいよ発売が約一月後に迫ったデジタルコミック「YAWARA!」。このゲームのプレイヤーは松田記者でも、やっぱり主人公は猪熊柔だっ!という柔ファンにお贈りする、今回の「猪熊柔スペシャル」は、猪熊柔にスポットを当てて紹介してみたぞ。

表のポスター・カレンダーも、そんな柔ファンに届けるプレゼントだよ。

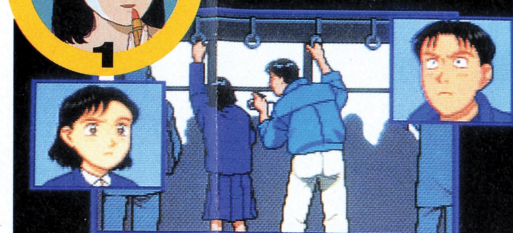
ソフィックス/10月1日発売/6900円



YAWARA!



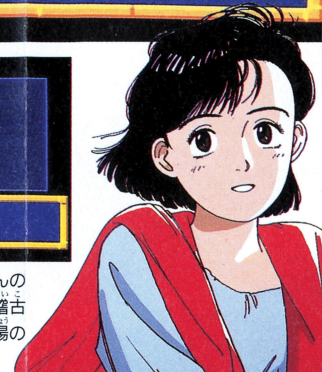
柔、巴投げで引



無関係な
a false charge
ぬれぎぬ」▼



柔「またあの記者ね!
もう許さな!



柔、君のこ



武道館でついにさやかと対戦する柔!



柔「……風祭さん……」▼

柔「……風祭さん……」▼

主将の花園くんから武蔵山高校のコーチを頼まれ、柔道部に所属することになった柔。そのころ、柔の知らないうちにテレビ局の主催する柔道選手権に出場することになってしまったのだ。しかもあのさやかも。武道館での試合当日、実はもう一つの試合、高校柔道選手権も別の場所で行われていた。負傷した花園くんもその試合に出るということで、柔は……。



大観衆に囲まれて、緊張しているようだ。試合に影響しなけれ

柔「ハイ!」▼

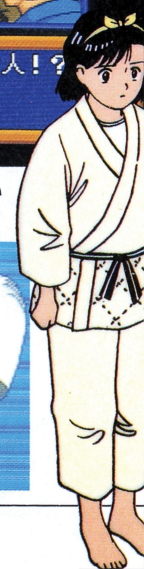
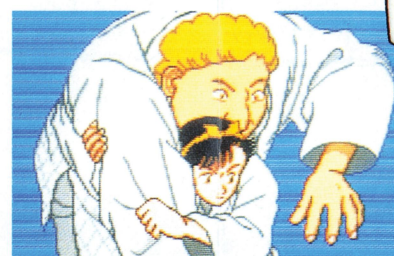


ジョディ・ロックウェ



柔「ウチにまで来たの、この人!」▼

▼猪熊家の道場でジョディと試合をする柔。いつになく柔も柔道に対して真剣になる。



またくり犯を投げる!

ゲームがスタートしてからすぐ、柔が登場。街で起こった事件、ひったくり犯を柔が巴投げで飛ばしてしまうところから始まる。ここで、たまたま居合わせた日刊エヴリースポーツの記者松田とカメラマン鴨田にスクープされてしまうわけ。

おじいちゃんに柔道の稽古をつけてもらってはいるものの、普通の女の子のように青春を楽しみたいと思っている柔。柔をライバル視する本阿弥さやか、そのコーチ、風祭も松田と同じく柔を追いかける。



柔「いいかげんにしてください!」

▲柔の通う武蔵山高校にまで、しつこく取材してくる松田に対して冷たく当たる柔。



柔道をするため? 試合デビューする柔

松田の書いた記事のせいで、家でも学校でもマスコミに追いかけてまわされることになってしまった柔。責任を感じた松田記者は柔を連れ出し、自分のアパートへと連れてくる。

松田記者の考えで、柔は柔道の試合を1回だけすることにした。その試合でわざと負けて柔道をやめてしまおうとするものだったのだ。一方、柔の気持ちの中では、さやかのコーチ、風祭に恋心を抱き始めていたのだ。

柔「あたし、風祭さんがさやかさんのスパイだと思って。」

◀デビュー戦の相手は、藤堂由貴。この試合で負ければ…
▼マスコミから逃れるため、松田のアパートに泊まる柔。



柔「松田さん? 松田さん!」



柔さんがさっきの婦人と一緒に駆けて来る。その後ろからは、取材陣がおし寄せて来る。

▲藤堂由貴との試合で、勝ってしまった柔。今度こそマスコミから逃げるができなくなってしまう。

ことをもっと知りたいんだ…。

エルが猪熊家に居候

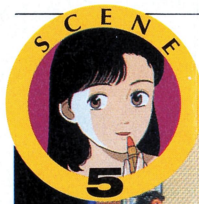
カナダから来日した柔道選手ジョディ・ロックウェル。柔を訪ねて武蔵山高校にやってくる。花園くんたちの配慮で柔は家に逃げ帰るが、猪熊家まで追いかけてくる。おじいちゃんに気に入られたジョディは、猪熊家に居候をすることになってしまう。

柔はジョディといっしょに柔道の稽古をすることになるのだが、短大受験のこともあってジョディを追い出そうとする。だが、松田からジョディの本当の気持ちを聞かされた柔は…。



柔「ジョディ…あたしも初めてよ。こんなに楽しかったの。だから今度…」

▲ジョディと試合をしたことによって柔道の楽しさ、そして、何かを感じとった柔。

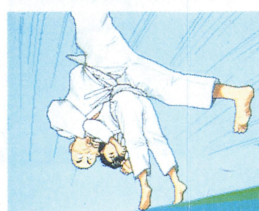


短大受験、そして卒業式を迎える柔

このソフトの最終章となる第5章。柔道の実力だけでも一流大学に推薦に入れる柔だったが、普通の女の子になりたい柔は、あえて、柔道部のない短大に進もうとしていた。図書館で勉強強にはげみ、受験へと備えていた。

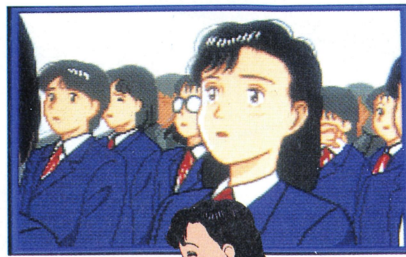
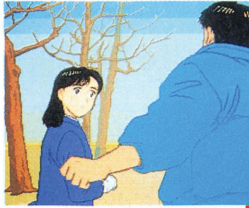
このデジ・コミ「YAWARA!」は、武蔵山高校の卒業式を迎えるまでのストーリーで幕を閉じる。

柔「え、ええ。でも英語がなかなか難しくて…」



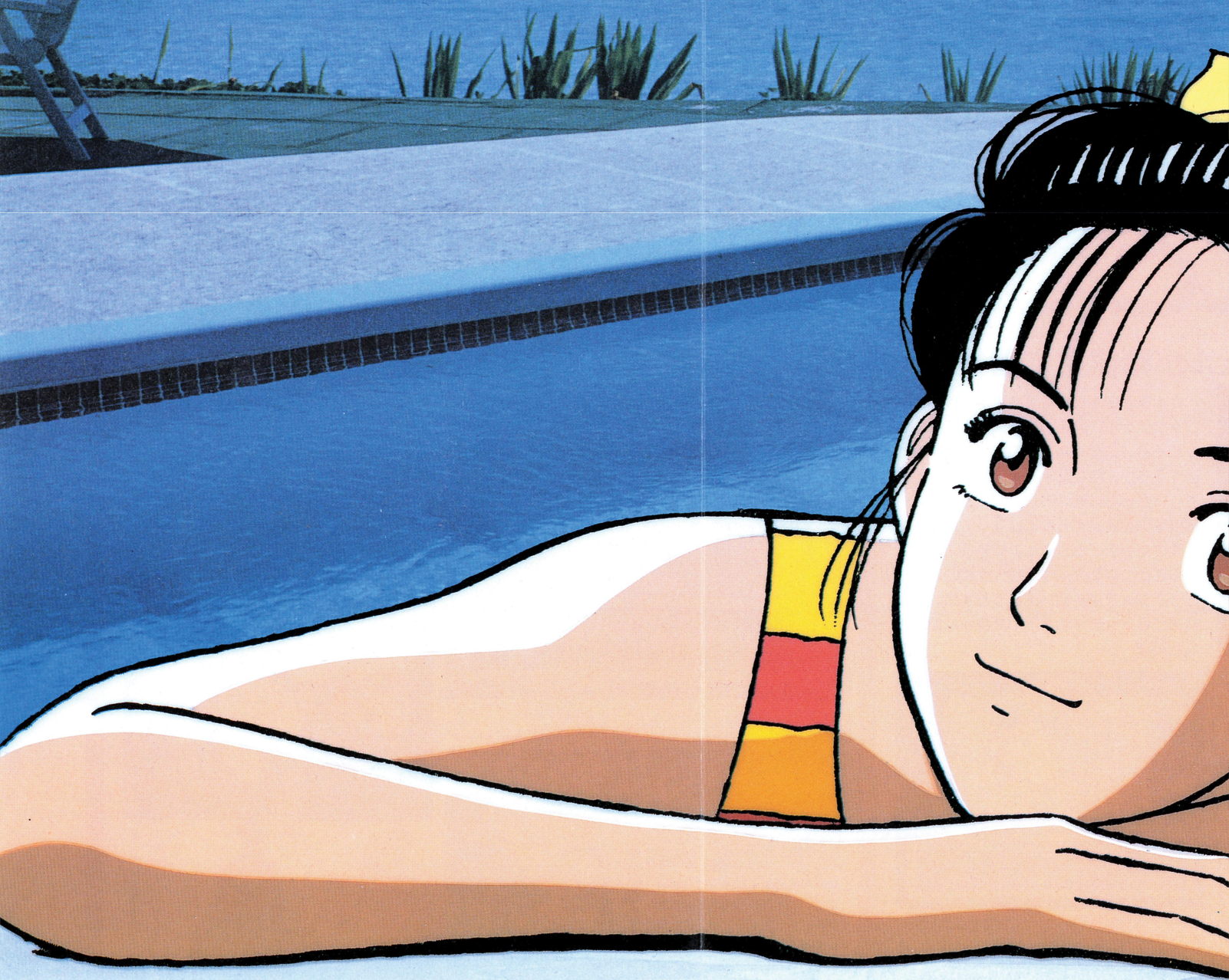
◀高校を卒業する前に、いちどだけ柔と試合をしたいという花園くんの頼みを受け、相手をする柔。

▶受験の応援にかけつける松田記者。こんなふうに画面全体をフルに使ったグラフィックも楽しめる。



▲この卒業式のシーンからエンディングへ…。

YAWARA!





9	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26
	27	28	29	30			

10	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
					1	2	3
	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17
	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30	31

11	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6	7
	8	9	10	11	12	13	14
	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28
	29	30					

12	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
			1	2	3	4	5
	6	7	8	9	10	11	12
	13	14	15	16	17	18	19
	20	21	22	23	24	25	26
	27	28	29	30	31		

1	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1	2
	3	4	5	6	7	8	9
	10	11	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	21	22	23
	24/31	25	26	27	28	29	30

2	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5	6
	7	8	9	10	11	12	13
	14	15	16	17	18	19	20
	21	22	23	24	25	26	27
	28						

1992年、たぶん夏ごろから人類みな
 何とも言えないうきうきした胸さわぎに目覚めるであろう
 大勢の愉快な犠牲者がでるであろう
 北から、南から、西から、東から、
 高気圧に乗ってそれはやってくる!!

ノットリダメスの

大予言



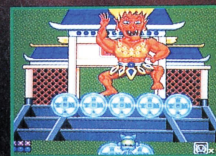
ホントだよ!

爆発シューティングゲーム

4次元の壺から現われた異形生物と
 果敢に闘う我らが「マウスボーイ」。
 平和な地球を守るため大奮闘!! 出現
 する多くのキャラクターたちのコミ
 カルな動きやストーリー、切れのいい
 アクティブな効果音、軽快なリズムの
 音楽など、シューティングゲームを
 何十倍にも面白くしてくれる
 スーパーCD-ROMの真髄。



至最强軍団



PCエンジン
 スーパーCD-ROM²
 専用ディスク

10月発売予定・予価6,800円(税込)

◎信じる者は、面白くなる!! ©TEICHIKU 1992

テイチク株式会社 〒105 東京都港区虎ノ門1-21-17 虎ノ門NNビル
 映像事業部 TEL.03-3508-8712

攻

いやはや時の流れも早いもので、もう夏休みも終わっちゃいましたね。まだまだ暑い日々は続いているっていうのに。さて、今月の攻

略

略園は「激写ボーイ」、
「ファージャスの邪皇帝」、
「スターモビル」、
「ドッジ弾平」の4本。何ともユニークな顔合わせでしょ。

表

最新ゲーム研究

NOTHING BUT KICK

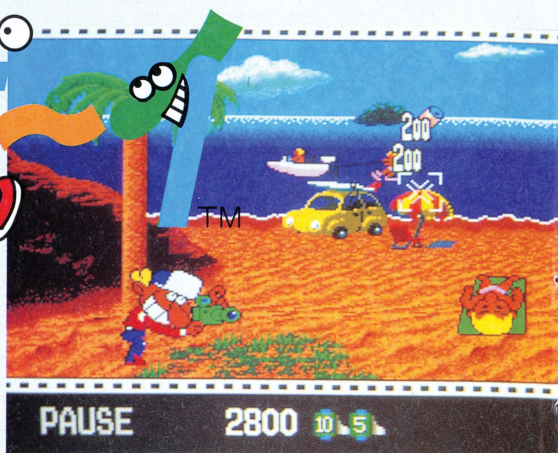
激写ボーイ

アイレム

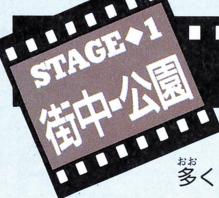
10月2日発売予定/7000円



全9ステージのうち、今回は前半ステージに登場するおいしいキャラクターを紹介しておこう。校長の指定するキャラクターも紹介しておくからしっかり場所を覚えておいてね。



前半ステージでねらうのはこのキャラ! フィルムをどんどん手に入れよう!!

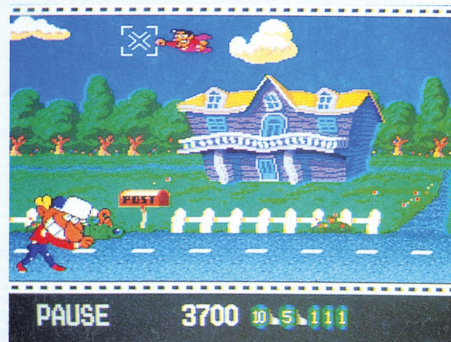


飛行するキャラをはずすな!

ステージ1はそれほど障害物も多くないし、シャッターの切り方に慣れてしまえば、楽にクリアできるはず。ここでの注意点は、飛行キャラをはずさないことがポイント。変なキャラは早めにファインダーを合わせておこう。

▼これが目的の「空飛ぶ車」。素早いから撮り逃がさないように。

▼バノリン・モンローはスカートがめくれたときをねらえ。



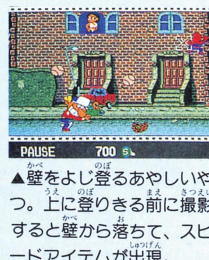
▲空を飛ぶ「スーパーマン」? このキャラを撮ればファインダーの移動が速くなる「スピード」アイテムが手に入るぞ。



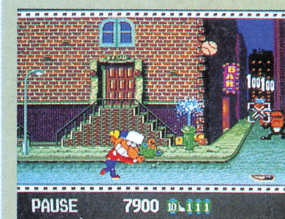
事故とアパートの住人をチェック!

アパートが立ち並ぶスラム街では、事件がひんぱんに起こるので撮影のしがいがあるぞ? 上にある窓は、一度撮影すれば開くので、中にいる人を確かめて撮影しよう。途中で飛んでくるUFOは、どいつもフィルム5枚のアイテムを出してくれるうれしいキャラだ。ちょうどフィルムがほしいころに出現するので逃がさずに全部撮りたいところ。

▶女の子が叫んだときに撮影すると、フィルムが枚数に入る。



▲壁をよじ登るあやしいやつ。上に登りきる前に撮影すると壁から落ちて、スピードアイテムが出現。



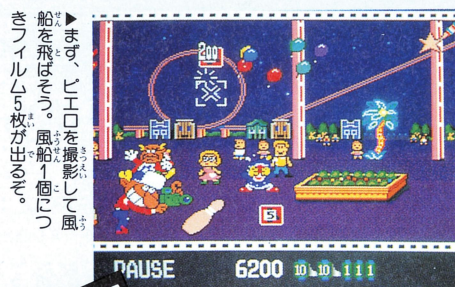
◀指定の「交通事故」。あやしい人物も2人登場。

◀連続撮影で、こんなにフィルムが出てくるぞ。

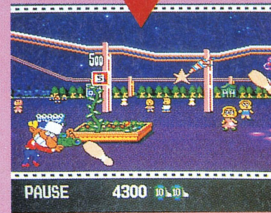
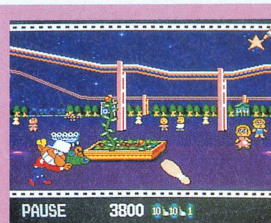
STAGE 3 遊園地

おいしいキャラが連続で登場! 花火も上がるぞ!!

ばくはつ いんせき
爆発する隕石、サーカス
集団、ジェットコースターなど、
動くものはほとんどアイテムを出すとい
ってもいいくらいなのがここ。障害物は大きいもの
が多くて、いろいろ飛びまくるので注意しよう。



まず、ジェットコースターを撮影して風船を飛ばそう。風船1個につきフィルム5枚が出るぞ。



花壇を撮影すると、草の芽がニョキニョキと出てくるぞ。

花が咲いたときをねらって撮影すると、フィルム5枚が手に入る。

あつ、綱渡り失敗。落ちたときをねらって撮ればフィルム5枚が手に入るぞ。
▼ジェットコースターも一度にたくさんのアイテムが出るぞ。速いから逃さないようにね。

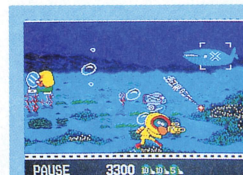


▲「空飛ぶ自転車」は月と重なったときをねらえ。

STAGE 4 海の中

貝や魚の中にも何かが隠れているぞ!!

フグ、鯨、サメなどがいる海中ステージ。このゲームは一瞬が勝負。逃げる前に撮影するのがポイントだよ。海の中ということで、ジャンプも少し浮力がつくので、障害物から逃げる時などにうまく利用しよう。



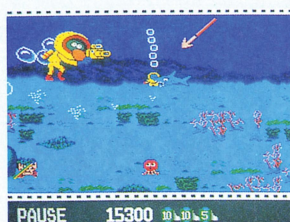
▲おや、奥のほうで鯨が泳いでいる。こいつを撮影してみると…



▲なんと中にピノキオのようなキャラがいるぞ。フィルム5枚が手に入る。



いきなりサメに襲われるダイバー。決定的瞬間をキツツ。



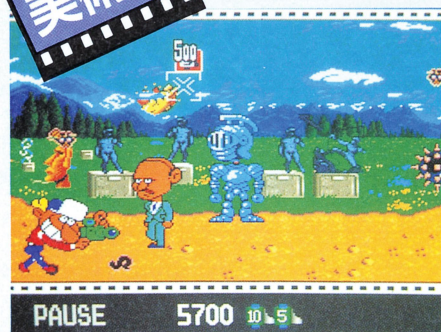
フグは、続けて撮影するとフグとふくれるんだ。最後に破裂してアイテムを出すぞ。



▲指定の「魚の結婚式」。最初はシルエットになっているぞ。
▲後半には宝箱も出現。これは残念ながら、スカ。

STAGE 5 美術館

動く絵に注意! 障害物も増えてくる!!



ステージ5の美術館は、屋外から館内へと入っていく。上の写真は屋外のもの。飛行船が墜落したりするぞ。おかしな彫刻にも注目。ここでフィルムをかせいでおいたほうがいいよ。

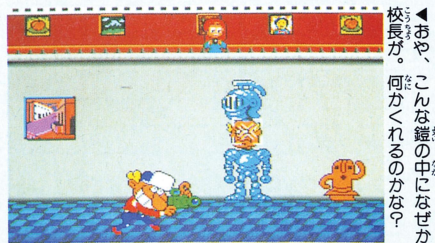
撮影したいものがあったても、クモはクモの巣を飛ばすし、紙飛行機は飛んでくるし、障害物がじゃまをしてなかなかたいへんな美術館内。上の階から物を落とす人もいるので気をつけたほうがいいぞ。
この後、校長自ら試験する、最後の9ステージまでがんばってクリアしなくちゃ。



▲絵の中には突然動き出すものもあるんだ。気をつけて見てみよう。



▲絵の中の人々がたばこを吸う。煙を撮れば1回につきフィルム5枚になるぞ。



PAUSE 26400

▲ステージ最後に登場する「モリザリ」開ける「モリザリ」これがこの指定写真だ。



▲おや、こんな鐘の中になぜか校長が。何かできるのかな?



ヒューマン
発売中/7500円

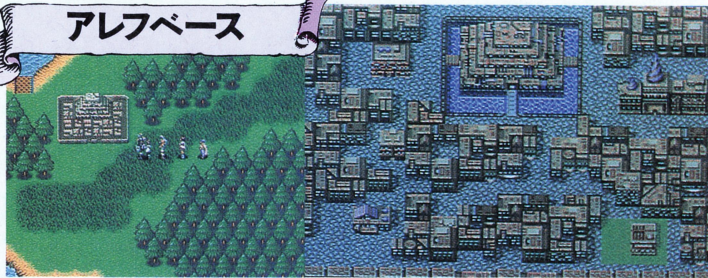


この号が出る頃に、ちょうど『ファージアスの邪皇帝』が発売されてははず。そこで、ゲームをプレイして最初にはまりそうなところを攻略！ここでつまってる人は攻略の参考にしてくれい。

序盤の難解なダンジョン「アレフ旧市街」をマップで攻略!!

『サマルカンサの街』を出て、ディメオラを復活させたあと、アレフキャンプを抜け、この『アレフベース』へ来ることになる。まず街に着いたら、バーや民家、キャンプに行って情報を聞きまわろう。ある程度情報を聞くとギメル王に会えるようになるよ。王の側近のシャドウランナーに仕事の依頼を受ける。そのあとに装備を整えて『旧市街』へ。

アレフベース



街の情報の中でとりあえずきいておかななくてはならないのが『サイバースコープ』に関する情報と、『アレフ旧市街』についての情報。それぞれの情報については右のページを見てくれ。

街に入ったらいろいろと情報を聞きに回ろう!!



軍事ブロック

ここでは結構重要なメッセージを聞ける。しかもここは、あとで紹介する『アレフ旧市街』に通じているところでもある。その他にも『サイバースコープ』についての情報も聞ける。



バー

ここでは、ネットで情報を仕入れたりできる。他にも前にサッドネスがアティマを助けてくれたときに、彼が言っていたガセネタボビに会うことができる。



キャンプ

ここに入って部屋の奥に行くと、アレフ旧市街に、あるアイテムをなくして困っている人がいる。この

人の話を聞いたら、ギメル王のいるアレフベースに行こう。

情報は何度でも聞くように!!



情報も人によって最初は初めに聞いたときと違うことを教えることもある。めんどくさいけど、2~3回ぐらいは聞こう。

アレフベースのショップ(ギルド)

この街で売ってる物はサマルカンサの街に比べ少々値段が高いので、街に入る前に少し

剣舞

とりあえず、レーザーアーマーとモールシールドぐらいはほしい。

ダガー	100G
ショートソード	200G
クロスアーマー	120G
レーザーアーマー	320G
スモールシールド	480G
レーザーハット	100G
ウィップ	320G
シミター	500G
スプリントメイル	1200G
レディーアーマー	850G
レディーシールド	900G
バックラー	1500G
ヘルム	300G
レディーハット	500G

基械

ここで、前に手に入れたダガーをパワーアップさせるといいぞ!

お金をかせいでから、ここに来るようにしよう。基本的には防具より武器を先に買おう。

時喰

それ程ほしいアイテムはないが、マジックウィングとヒールドラッグを3~4個買っておこう。それ以外は特にない。

マジカルキー	500G
ヒールドラッグ1	200G
ソフトフォーム	2500G
クレーオイル	1000G
マジックウィング	500G
アンティドラッグ	300G
ビュアドラッグ	1000G

魔了

ここではディメオラや、サテラが魔法をおぼえることができる。分かっていると思うけど魔法には修得レベルがあって、レベルの高いものは、修得レベルを越えてないと覚えることができないのだ。とりあえず覚えられ魔法に関しては、全て修得してしまおう。それと、つねにアカシックをチェックしておくように。

まずは王様に会って話を聞こう



アレフ旧市街に向かう。

街で聞ける情報を聞き終わったら、すぐにギメル王に会いに行こう。話を聞き終わったら、アイテムを買って装備を整え、

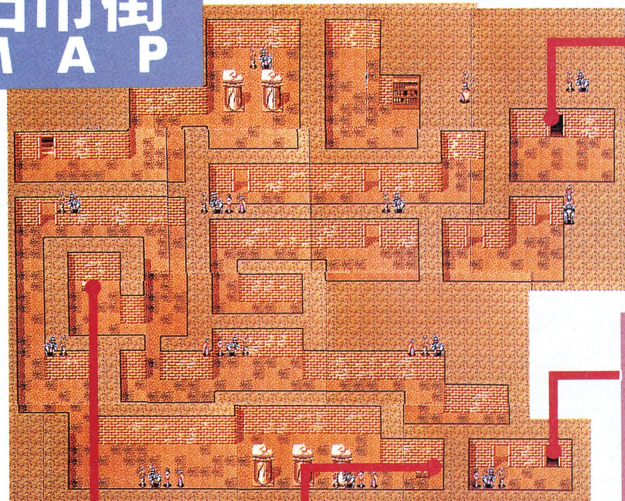
地下2Fにある「ホログラム」をもってキャンプへ行く

情報収集のさい、キャンプにいる人に旧市街に忘れてきたというアイテムを持ってきてくれと頼まれる。旧市街にあるホログラムを取ってきてあげると、お礼にとサイバースコープをくれる。このアイテムを手に入れたら、旧市街に行こう。



▲これで先に進めるぞ！

アレフ旧市街MAP



地下1F

軍事ブロックの奥の階段を進むと左上の階段の場所に出る。まずは、右の方にある下の階段からさらに地下を目指そう。

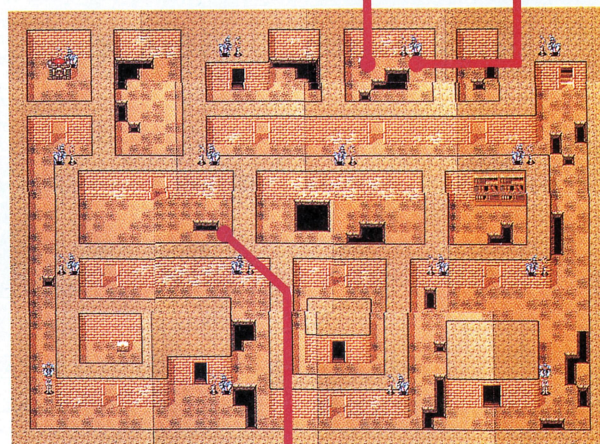
ここに入ると、ホログラムのある場所に出る。アイテムまでは本道なので、迷わずにアイテムをとることができるぞう。

地下4F

この階は、地面のあちこちに穴が開いていて、お落ちしてしまう。この中の1つがさらに先に進める正解の穴だ。

このボックスの中にはマジックウィングが入っている。

こちらは、コンバットナイフが入ってる。結構うれしいかも。



サイバースコープを手に入れたら、この階段を降りて、崩れた壁のある場所へ。

ここに来たら、フロアの中央にあるアイテムを取って崩れた壁へ急ごう。

これが正解の落とし穴だ!!

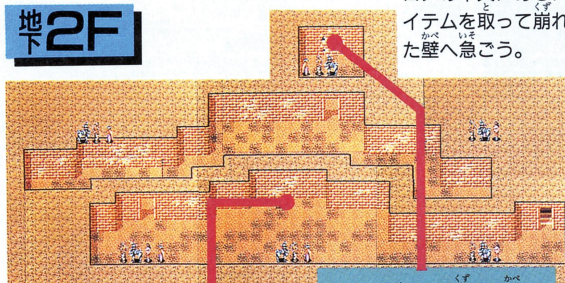
これが正解の穴だ。これ以外のやつは、全て、別の場所に出て、もう1回上に戻らなくてはならない。ここは急がずにゆっくりと確実に進んでいこう。



地下3F

この階で、さらに先に進もうとすると邪皇帝軍が現れ、パーティーを邪魔してくるぞ。ここで召喚される敵はそれほど強くないぞ！

地下2F

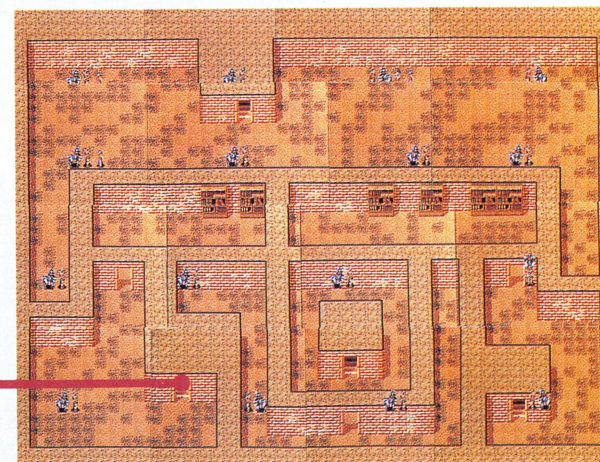


この中には、ヒールドラッグ1が入っている。

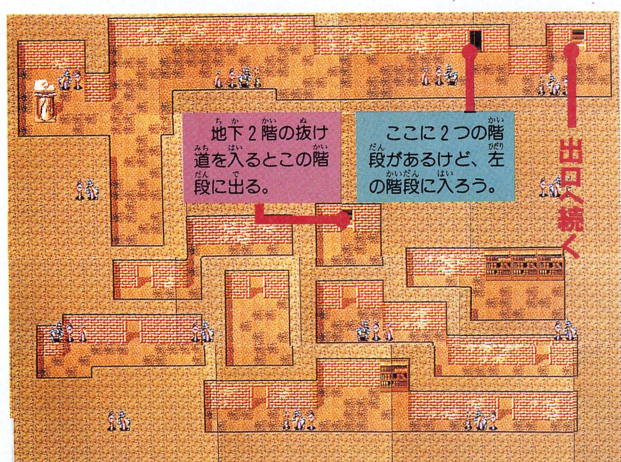
ここが、その崩れた壁。ここに着くと、カトウが壁を壊してくれる。

地下5F

このフロアは、上の階の穴を落ちると来られる(落ちたときのために階段があるけど)。ここは、正解ルート以外はまったく意味がない所なんだ。



正解の穴を落ちてきたら、この階段を上って、4階にある爆弾を止めにいこう。爆弾を止めるにつれてアイテムボックスの中身を取っていきこう。



地下2階の抜け道を入るとこの階段に出る。

ここに2つの階段があるけど、左の階段に入ろう。

出口へ続く



ファンタジックパズル決定版!!

ちょっと発売がのびちゃったファンタジックなパズルアクションゲーム。宇宙に浮かぶ天秤に、バランスをとりながら重さの違う5種類の星を積み上げていこう。こう書くのとけっこう簡単なんだけど、なかなか一筋縄ではいかないぞ!!

つねに頭の中で天秤のバランスを計算しながら、星を積み上げていくのが重要なのだ。

やたらと忙しいゲームに疲れたとき、ホッと一息つける清涼剤のようなゲームだよ。



星の重さと天秤の持てる重さがゲーム攻略のカギだ!

ゲーム攻略の鍵は、先月も紹介した星の重さ。まずこれを見えないと、どうにもならないぞ!! 次に大切なのが、天秤が耐えられる左右の重量差。とくに上皿と下皿では耐えられる重さが違うから気をつけてね。



画面の見た方も大切だよ。

画面の見た

NEXT
つぎに落ちてくる星が表示されているぞ。

REST
天秤から落とし、嫌な星を消してもいい。残り個数を表示。

LEVEL
早い話が今のステージ数。そゆこと。

SCORE
早い話が得点。ん、さっきも書いたような...

NORM
そのステージで天秤に積み込まなければいけない星の数。ノルマのこと。

PILE
天秤に積んだ星の数を表示。

上皿
上の皿。左右での重量差は4まで耐えられる。この左右の上皿から、さらに下に2枚の皿がぶささっている。ちなみに1つの皿には8個まで星を置ける(例外もある)。

下皿
2個ずつの皿が左右2セットある。どちらの天秤も耐えられる重量差は2まで。上の皿に比べると、耐えられる重量差が小さいから注意。



バランスがくずれると星が落ちちゃうぞ!!

上で説明した天秤の耐えられる重量差。この重量差を越えて星を積みむと、いままで積んだ星が天秤からこぼれてしまうのだ。

『REST』の数まではこぼしても平気だけど、それ以上こぼすとゲームオーバーだから、星を積みむときはバランスに注意。



▲『REST』の数を増やす方法は2つ。1つは挟み消し。同じ色の星で他の星を挟むと、挟んだ星を消せる。消した数がRESTに。



◀もう一つは九連消し。同じ色の星を一つの皿に9個積みむと...。画面下の全ての星を消せる。しかも消した星の数がRESTに追加されるぞ。

炎の闘球児 ドッジ弾平



ハドソン/9月25日発売予定/6500円

発売が迫ってきた「炎の闘球児ドッジ弾平」。原作ファンの人
も、そでない人も期待のスポーツアクションゲームだ。もちろ
ん対戦プレイもできるから、バトル野郎も注目だぞ!!



今月はドッジの試合を完全紹介!!

1人用のストーリーモードも、好きなチームを選んで遊べる対戦モードもドッジの試合の遊び方は同じ。

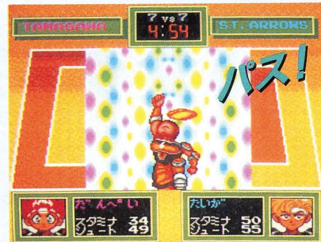
パスやショットを使いながら、ヒットを狙おう。攻め方の基本は体力の低い選手を狙っていくこと。それと力の強い選手を攻撃の中心にして、ショットはその選手が撃つようにすることだ。



▲このコート画面で試合は進んで行くぞ。



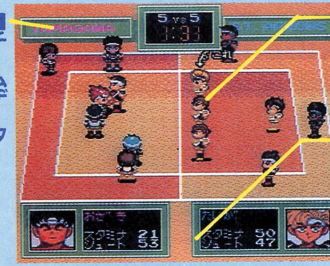
▼ボールを動かして敵選手を狙おう。ちなみにショットを撃つとパワーを消耗する。乱発は×



▲パスは勝つために重要なテクニック。でも、パスカットされることもあるぞ。

画面の見方

チームデータ
自軍チームと敵軍チームの人数やチーム名、残り試合時間が表示されているぞ。



■コート画面
両軍の選手を表示。ヒットされた選手は黒くなるぞ。

■選手データ
ボールを持っている選手と、狙われている選手のデータが表示されるぞ。



試合はコート画面で進んでいくってのは、さっき書いたとおり。ショットやパスカットなどもこのコート画面で展開していくぞ。それと、選手データのスタミナは体力、シュートはショット力のこと。

作戦をたてよう

とにかくにも、試合は勝たなきゃ始まらない。でも、弾平たちは最初のうちは弱い!! 作戦を考えて闘わないと勝つのはツライぞ。ここで紹介している作戦を参考に闘ってみてね。



▲1人用モードでは、試合に勝つとレベルアップ!! 弾平たちは強くなるぞ。

パワー温存作戦

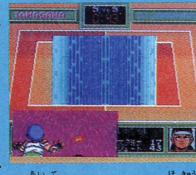
シュート(ショット力)の高い選手を外野に配し、戦力を温存する作戦。パワーの強いチームと闘うときに有効だ。序盤はこれでOK!!



▲弾平や火浦を外野に配して闘おう!!

逃げまくり作戦

その名のとおり、相手を1人でもヒットしたら後はひたすら逃げまくる作戦。ちょっと情けない作戦だけど、強い敵と闘うときにかなり有効。



▲相手のショットは捕球せずに、ひたすら逃げる!





Super Visual
press

Vol.3

スーパーヴィジュアルプレス”は、RIOTブランドソフトの最新情報を、ゲームファンにいち早くお伝えする特別インフォメーションなのだ！

RIOTブランドソフトの最新情報

スーパーCD-ROM²でいまよみがえる、

Xak

[サークI・II]

救世主ラトク・カート 神の血を引く者……

ひとつめの物語

平和で美しいウェービス国。この国の蒼い空のもとでは今、人間とモンスターたちが尊い均衡を保って、共存している。かつて、この国が暗雲に包まれたときがあったことは、もう多くの人々の記憶から消えようとしている。

250年前。この地に、強大な力を持つ怪物が現れた。自らを“バドゥー”と名乗る怪物は、暴虐の限りを尽くし、村々は破壊され、人々は恐怖の淵へとつき落とされた。ウェービス国は“バドゥー”の支配するところとなり、冷たく恐ろしい白々が訪れた……。暴君・バドゥーの悪の力を打ち破る者、それは戦いの神“デュエル”の聖なる力であった。デュエルは圧倒的な聖なる力をもって、バドゥーの肉体と魂を引き裂き、その魂を北の果ての『永久氷壁』へ、肉体を『王家の聖域』へと封じた。今あるウェービス国の平穏な日々は、神・デュエルの手によってもたらされたものなのである。

しかし、その平穏な日々も永久ではなかった。何者かの手によって、バドゥーの魂が『永久氷壁』から解放されたのだ。バドゥーの魂はこの復讐の時を待ちわびていたかのように、自らの肉体を求めてさまよい歩く。おとなしかった

「Xak」が、PCエンジンスーパーCD-ROM²版となって登場することが決定したのだ。しかも、共通した流れをもつI、IIの物語が1枚のディスクの中に収められてしまう。しかし、単純に移植されるというわけではない！ ふたつの物語をスムーズに楽しんでもらうために、ゲームのシステムも統一され、今やCD-ROM²ソフトには欠かせない豪華なビジュアルシーンがたっぷり挿入されるのだ。もちろん、このビジュアルシーンには有名声優陣の出演が決定している。“剣と魔法と、愛の世界”がよりドラマチックに、臨場感あふれるものとなってプレイヤーの目前で展開されるのだ。プレイヤーをしっかりと感じ移入させ、ゲームにたいする想像力を大きく広げてもらえるような演出が、「Xak」をさらにパワーアップさせるぞ！

RPGの王道 をきわめる！

RPGファンならきっと、「Xak」というタイトルに、ピンとくるモノがあるはず。パソコン版「Xak」は、その幻想的なストーリー設定と、魅力あふれるキャラクターが、多くのファンをつかんできた。第一作「Xak」に続いて、第二作「Xak II」も登場。パソコンユーザーの間では、評価の高いソフトである。

そして、いよいよ！ その

序章

これが「サーク」の世界だ



聖なるサークの歴史



神と邪悪との、果てしない戦いの歴史の上に、この物語は展開していく。『Xak』と呼ばれる、神のもつ聖なる力をめぐって繰り広げられる冒険の歴史は、そのまま神と人間の歴史なのだ。その歴史に長い平和の時を刻むために勇者は戦う――。

剣と魔法と愛の世界

モンスターたちは凶暴性に目覚め、バドゥーの魂に共鳴するように、『王家の聖域』へと群れ集まっていく。あの250年前の悲劇が、繰り返されるのか？ ウェービス国を救った神・デュエルは、すでにこの世にいない。デュエルは人間の女性と恋に落ち、神としての永遠の命と引換えに人間としての人生を貫き、すでにその生涯を閉じているのだ。かすかな希望となったのは、デュエルと人間の女性との間に生まれた新しい命。神の末裔である「ラトク・カート」という名の少年だけが、救世主となる可能性を持っているのだ。ラトク・カートは、『王家の聖域』を目指す。しかし、その道のりは遠く険しい。バドゥーに自らの肉体を取り戻させてはならない。救世主としての運命を背負って、ラトク・カートは旅立つのだ。

父親の面影を求めて 勇者は、また旅立つ

ふたつめの物語

バドゥーを打ち破った、救世主・ラトク・カート。壮絶な戦いから3年の時がすぎ、少年は19才の青年へと成長していた。故郷の町で母親と暮らすラトクは、あの戦いでウェービス国王からたたえられ、名誉を得たにもかかわらず、決しておごることなく、明るくほらかな……一見すると、ごく普通の母親思いな青年に成長

していた。ラトクを見て、これがあの勇者だとすぐに分かる者はめったにいない。彼自身も、武勇伝の数々を語ろうとはせず、のんびりとした辺境の町での生活を楽しんでいるかのようであった。そんなある日、ラトクは母親に再び旅に出ることを告げた。仲良しのピクシーから、「ラトクの父親らしい人物をみかけた……」という噂を聞いたのだ。おぼろげに、面影だけが記憶にない父親を探して、ラトクの旅が始まる。しかし、その旅の理由は、母親に告げなかった。母親を心配させてはならないという、ラトクの優しい気持がそうさせたのだ。

時は聖暦756年。ラトクの自には、ウェービス国は平和の中にあるようにしか見えなかった。しかし、この勇者の旅立ちと時を同じくして、再び恐怖の嵐が誕生していたのだ。ラトクは、自らの中に存在する真の力『Xak』を、この旅の中で自覚めさせるだろう。そして、その力をふるうべき強大な悪の力に出会うだろう。勇者として、救世主としての運命に導かれて、ラトク・カートは、今また旅立つのだ。

「Xak I・II」は、かつてないスケールをもったファンタジーRPG。12月発売に向けて、現在、開発スタッフたちは健闘中である。パソコン版からの移植であるが、ゲームのイメージ、クオリティともに、強力にパワーアップさせ、前作、前々作をプレイしたことのあるユーザーにとつ

歴史年表

聖暦以前：神界の衰退、妖魔の台頭、三界分離、妖魔封印

聖暦元年：神々の英断、神と人の婚姻、聖母受胎

聖暦503年：バドゥー来襲 戦神デュエル、バドゥーと戦い、その魂を「永久氷壁」へ身体を「王家の聖域」へ封印する。

聖暦603年：「最後の神」の死

聖暦713年：ジーク・ボルドー誕生

聖暦715年：ドルク・カート誕生
ミリオフ・エステラン誕生

聖暦726年：ウェービス国王サリアス・ウェービス、ミース王妃を迎える

聖暦727年：ニル・バーウ誕生

聖暦730年：アーバント・ウェービス、シャスターヌと婚姻 ウェービス三剣士、勇名をばせる

聖暦733年：フェル・バーウ誕生

聖暦736年：ドルク・カート、サリアと結婚

聖暦737年：ラトク・カート誕生

クベラフ・ウェービス誕生

聖暦738年：シャナ・タウトーク、ミューン誕生
ミューンさらわる

聖暦740年：ウェービス国王サリアス没

アーバント王位継承、三剣士散り散りに
聖暦744年：ミリオフ・エステラン没 [カウリャン城城主にして元三剣士の一人。死因不明]

聖暦746年：ジーク・ボルドー、バヌワの町に

聖暦751年：フェル・バーウ、バヌワの町に

聖暦753年：バドゥー復活「Xak-I」ラトク・カート、バドゥーを滅ぼす

聖暦754年：ゼミテル・タウトーク死去
スィーナリー号遭難、ファミタス・コレー船長死去
ジェロム・ボーディス失踪

聖暦755年：ミリア・アリーナに結晶の谷で消息不明
バヌワ周辺の住民の疎開相次ぐ

聖暦756年：赤き月昇るとき「Xak-II」ラトク・カート、バヌワの町へ

でも、新鮮なものとなるだろう。ストーリー性の高い作品だけに、ビジュアルシーンやCDサウンドなど、CD・ROM²ならではの演出効果が、まったく新しい「Xak」の世界をつくり上げてくれるにちがいない。

12月、PCエンジンのRPGソフトに、またひとつ新しい名作が登場する。“スーパーヴィジュアルプレス”では、ファンの期待に応えて、「Xak I・II」の最新情報を、入手したいドンドン報告していく予定！ お楽しみに！！

サークI・II

PCエンジン スーパーCD・ROM²
価格未定

12月発売予定!!



株式会社日本テレネット

第一開発事業部

〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL (03) 5394-6601

エグザイルII

傑作A・RPGが帰ってきた・



邪念の事象



アクションシーンが更に充実!

ルーミーが跳ぶ! キンディーが戦う! そして、ファキールの魔法攻撃!
前作で見ることの出来なかった、サドラーの仲間達の活躍を
今、ここに実現!

アクションRPG
PCエンジン スーパーCD-ROM²専用

9月発売予定

希望小売価格 7,200円(税別)

© TELENET JAPAN 1992

ダブルオー

キアイダン00



スーパーロボット・シューティングゲーム

キアイダン

ダブルオー



5つのタイプの武器を使いこなし、
Dr. ギガガの野望を打ち砕け！
必殺技、気合弾でフィニッシュだ！
強いぞキアイダン！
負けるなダブルオー！



PCエンジン スーパーCD-ROM²専用
スーパーロボット・シューティングゲーム

10月発売予定 価格未定

© TELENET JAPAN 1992

Alfa System

イラストレーション／開田裕治



RIOT 提供のラジオ番組 JOQR文化放送
「田中真弓と伊倉一寿のアニメドカン」(月～金23:20～23:30)
ユーザーホットライン 03-5394-5510 どこよりも早くRIOTの新作情報が聞けるぞ。

トラベルエプル



南から北へ、地球横断の旅アグション

TRAVEL エプル

読者のみなさま江
エプルをプレイした方が対戦
てハマっていると言ふ、
ウワサを聞きます。
みなさま、こぞってウワサの
真相を確かめませう。
かしい



PCエンジン スーパーCD-ROM²専用

9月4日発売予定

希望小売価格6,980円(税別)

© TELENET JAPAN 1992

イラストレーション／渡辺 浩



株式会社日本テレネット 第一開発事業部
〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6セントラルビル
TEL. (03) 5394-6601



ベビー・ジョー

BABY JO THE SUPERHERO

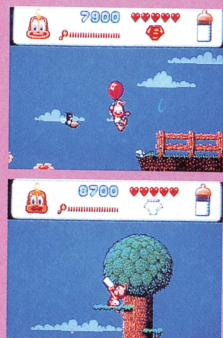


この商品はロリシエルの許諾を得て
マイクロワールドが発売しています。
©LORCIEL

ヤッホー! 発売したよー!

さあ、僕についてこれるかな。

とっても賢くて、かわいいベビー・ジョーが遂に登場。
災難ばかりの彼の家探しを助けてあげて、
いっしょにお家へ帰ろうよ!



ACTION GAME

絶賛発売中!

この広告で「ザ・キック
ボクシング」を知った人
は遅れている。

絶賛発売中!

本格的
格闘技。
熱い夏!

対戦プレイ
OK!

The KICK BOXING

ザ・キックボクシング



SUPER SPORTS GAME

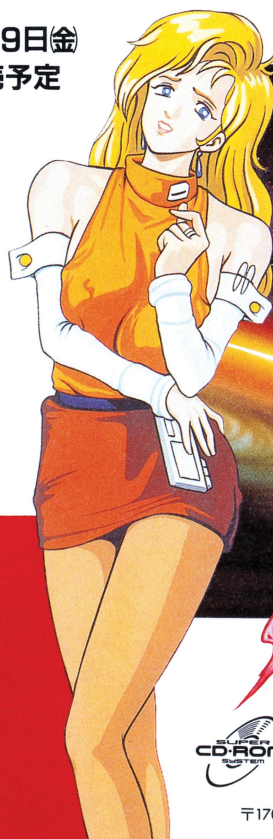


この商品はロリシエルの許諾を得てマイクロワールドが発売しています。©LORCIEL

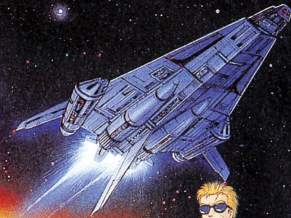
SPACE ACTION ADVENTURE

銀河の果ての神秘のドラマ。

10月9日(金)
発売予定



1992.秋 あなたと冒険の旅へ



SLIME WORLD

【スライムワールド】



マイクロワールド 株式会社

〒170 東京都豊島区北大塚2-18-8 大塚エースビル801 Tel.03(5394)2255代

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

ヒューマン株式会社

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺本町1-35-14

TEL 0422-20-1521(代) FAX 0422-20-0145

■ヒューマンテレホン通信

☎0422-20-0144

(毎月1回、15日に内容が変わります)

■ゲームに関するお問い合わせ

☎0422-20-3725

(月～金曜の午後2時～6時)



NEO METAL FANTASY

SUPER
CD-ROM² SYSTEM

HE
system
PC Engine

8月29日発売! 税別 7,500円

PCエンジン スーパーCD-ROM²

原作はマルカツPC エンジンで連載していた読者参加ゲーム。
壮大な物語に、ハイクオリティなビジュアルとサウンドがキミを魅了する。

©HUMAN/1992角川書店/角川メディア・オフィス/薄葉十郎

好評発売中! スーパーファミコン

スーパーフォーメーションサッカー 7,700円(税別)
スーパーファイヤープロレスリング 8,500円(税別)

10月発売予定

ファイヤープロレスリング 3
レジェンドバウト 税別予価 7,900円

PCエンジン
8M Hu-CARD

年末発売

宇宙戦艦ヤマト

PCエンジン
スーパーCD-ROM²

税別予価 7,500円 ©西崎

ブライII 闇皇帝の逆襲

リバーヒルソフト／価格未定／年末発売予定

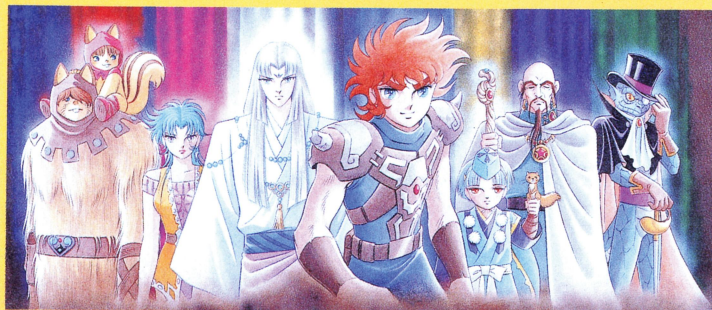


着々と完成に近づくブライII!!

みんなが楽しみに待っている、年末最大のRPG『ブライII～闇皇帝の逆襲』。今月は、キャストिंगも決定して、第1回目のアフレコも行なわれたぞ。(ブライIIはセリフ部分が多く、とてもじゃないけど1回のアフレコで終わらないので、2回に分けて収録するのだ！)

キャラクターたちの、生き生きとしたセリフが山ほど聞けるブライII。今から楽しみだね。

また、このブライIIは『メモリベース128』(87ページ参照) 対応を検討しているそうだ。実現すれば、セーブ箇所も増えるんじゃないかな?



◆キャストिंगも決定◆

勇士たちメインキャストは、前作と同様下の8人のみなさん。このほかにも新登場のキャラクターなど、ブライIIでは、なんと総勢21名の声優さんがキャラクターの声を演じているのだ。メインキャスト以外の声優さんは、下の一覧表に書いてあるので、そっちを見てね。



▲熱の入ったアフレコ。プレイも燃えること間違いナシ!



▲勢ぞろいした声優のみなさん。こんなに人数がいるのだ。



ザン・ハヤテ

▲ハヤテはヒーロー役でおなじみの草尾さんだ。



草尾 毅



幻 左京

▲塩沢さんは天外のオロチ丸でも有るだ。



塩沢 兼人



リアン・ランスロット

▲ヒロインのリアンは富沢さんの声なのだ。



富沢 美智恵



クーク・ロー・タム

▲柔役の皆口さんがクークの声を担当。



皆口 裕子



ゴンザ・プロット

▲素朴なゴンザの声は郷里さんがやっているのだ。



郷里 大輔



マイマイ・プロット

▲かわいいマイマイの声は渡辺さんだ。

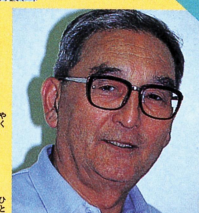


渡辺 菜生子



アレック・ヘストン

▲おじいさん役ならこの人、宮内さん。



宮内 幸平



ロマール・セバスチャン7世

▲渋いロマールの声は矢田さんが演じているぞ。



矢田 耕司

その他のキャスト

邪鬼丸／堀秀行、バルバラ、ナインテール、ボンゴレ／藤田淑子、ナレーション、コレデモ仙人、バビ／永井一郎、ソルトバ、プラズマ、バルダフ、兵士A、ゴッゴ／屋良有作、不知火、アー

ベル／緑川光、ハジャ、銀竜／宮内幸平、シャロン／渡辺菜生子、ビドー／曾我部利恭、リー、リスク、麗虎／難波圭一、バーシル、サイモン、部下鬼、ユース／島田敏、ヒトリデモ仙人、

ガスロ／矢田耕司、ムサシ／塩沢兼人、ラーフ、ユーロス／久川綾、ナポリタン／小山裕香、テリス／長峰結香、ポロネーズ／小倉美貴子、ダール／郷里大輔、メンタイコ／瀬戸真由美

(イベントについて)

『ブライII』では、勇士たちがいろんな人物に出会ったり、またある特定の場所に行ったりすると、様々なイベントが発生するのだ。

これらのイベントは、大きく分けると下に紹介してあるように3つのタイプに分類できる。

対話タイプのイベントとビジュアルタイプのイベントは、通常のRPGでもよくあるけど、『ブライII』独自なのが、3つ目の回想シーンイベント。

これは、『ブライII』が続編物のゲームなので、前作をプレイしたことのない人が遊んでもちゃんと楽しめるようにという配慮から入れられた、このゲーム独特のイベントなのだ。

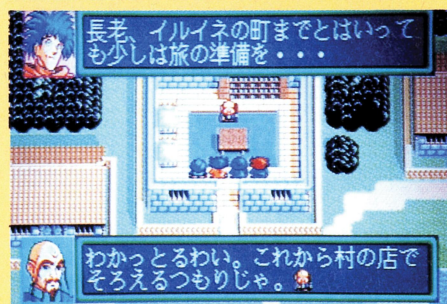
もちろん、前作を遊んだ人でも「ああ、そういえばここではこんなイベントがあったなあ」ってな具合で楽しめるようになっているのだ。

こういうイベントが入っていると思わずうれしくなっちゃうよね。

また、『ブライII』では、アニメーションたっぷりのビジュアルイベントも、コレデモかってぐらいタププリ用意されているのだ。もちろん、左のページで紹介した声優さんがしゃべりまくるぞ。

ゲーム中には下のタイプのイベントシーンが登場!

対話タイプイベント



町の人と話したりすると発生するイベント

最も一般的なイベントで、町の人などに話しかけることによって発生する。このイベントでは、簡単なグラフィックとともに相手のセリフが画面上に、自分のキャラクターが画面の下に表示されるのだ。

このタイプは、会話以外のイベントでもいろいろ使われる予定だぞ。

ビジュアルタイプイベント



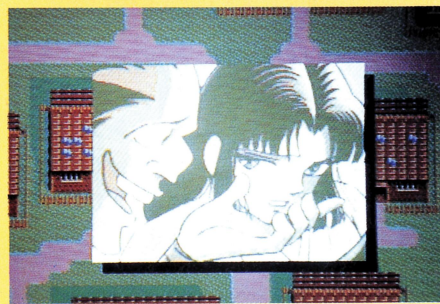
動く!しゃべる!!

お楽しみのビジュアルイベント

大きなイベントなどで使われるのがこのタイプ。アニメーションするビジュアルやセリフなどのサウンドで、思わずゲームが盛り上がることも間違いなし。

このタイプでどんなイベントが待ちかまえているのか、それは、キミがゲームをやったからのお楽しみ。

回想シーンイベント



前作を遊んでいなくても

回想シーンでストーリーがわかる!

セピア調の色彩のこのイベントは、キャラクターたちが前作でポイントになった地点に立ち寄ったときに起こる回想シーンのイベントだ。前作をまだプレイしていない人でも、このイベントを見れば、どんなことがあったのかわかるって仕組みなのだ。とっても親切なイベントだね。

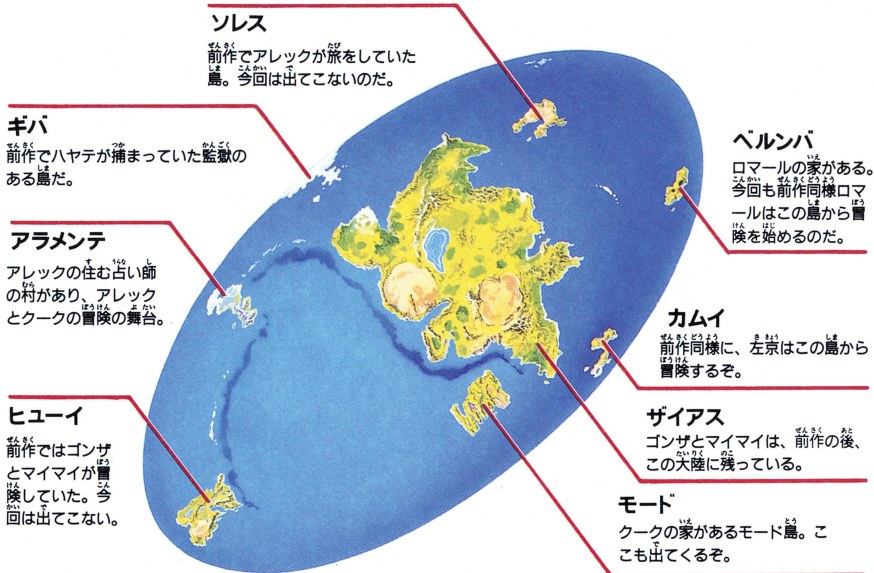
◆ 惑星キプロス ◆

下のマップが惑星キプロス全図。今回の冒険では、最初にアレックとクークがアラメンテ、左京がカムイ、ロマールがベルンバ、ゴンザとマイマイがザイアス大陸で行動、また、ハヤテとリリアンは海の上で舞台上に活躍するのだ。

さらに、それぞれの冒険に、一緒に行動し

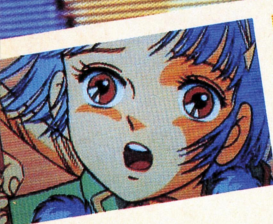
てくれる仲間が登場する。(先月号で紹介したキャラの中にも仲間がいるよ) 彼等は勇士たちをいろいろと助けてくれるぞ。

もちろん、ゲームの後半では再び8人の勇士たちが勢ぞろいして迫力のストーリーが繰り上げられるのだ。それがどこかは、残念ながらまだ内緒。もうちょっと待っててね。



新たなる勇士たちの伝説
小説「ブライ」第1巻 92年9月19日発売

飯島健男・著 荒木伸吾&姫野美智・画
定価550円小学館・SQ文庫 (税込)



あのBURAIの勇士が
ゲームを飛び出した。

話題のゲーム「BURAI」の作者飯島健男氏が
渾身の力を込めて書き下ろしたノベルが登場。
もちろんイラストもゲームと同じ荒木伸吾氏と姫野美智氏。
BURAIの勇士たちの新たな冒険が
いよいよ、キミのポケットに。



SQ文庫ラインナップ

あれから80年。地球統合軍に、
ゼントラーディ軍が再び襲いかかる。

超時空要塞マクロスⅡ

～LOVERS AGAIN～

【Vol.1】【Vol.2】〈発売中〉

富田祐弘/著 ●定価・各550円(税込)

侵略者との戦いに挑むひたむきな青春。

超時空要塞マクロス

【TV版】
上・中・下

井上敏樹/著 ●定価・各520円(税込) 〈発売中〉

超時空要塞マクロス

【劇場版】

～愛・おぼえていますか～

富田祐弘/著 ●定価550円(税込) 〈発売中〉

ゲーム感覚のファンタジー小説。

リ्यूヌ伝説I

～闇から生まれしもの～

鎌田三平/著 ●定価580円(税込) 〈発売中〉

正義は空からやってくる。

鳥人戦隊ジェットマン

【Vol.1】

9月下旬発売予定 ●予価550円(税込)

スーパークエスト文庫【最新刊】

BURAI

ブライ

飯島健男/著
荒木伸吾&姫野美智/イラスト

定価550円(税込)

Vol.1
9月下旬
発売予定

スペースファンタジー大河はマン

はりゅう HARYU かみくら KAMIKURA
覇竜の神座

第5話 虚構合戦

BURAI 外伝 〈暗黒世界編〉
作 飯島健男 画 荒木伸吾&姫野美智

©PANDORABOX ©荒木プロダクション

「ちょっと、お待ちよ。気に入らないね、あんた。私に、軽々しく戦いなんか挑むんじゃないよ」

ナーシャの口から、女神ティナの声が漏れる。突然現れたディモスと名乗る男が、よほど気に障ったのか、かなりふて腐れている様子だ。

ディモスは、長い舌を伸ばすと銀輪をペロリと舐めた。

濡れた銀輪が、怪しい光を増す。

「何も、戦おうとは言ってねえ。俺は、あんたの手並みを拝見したいといってるんだぜ。大したことじゃねえよ。

あんたの術を見せてみろよ。どうせ、俺の相手にやらねえんだ」

ナーシャは、噛みついてくるディモスから視線を逸らすと、ザッパーに目をやり、優しく微笑んだ。

「ザッパー、このディモスという男は何者？ 愛する私に教えてちょうだい」そして、ザッパーの手を取った。

彼の体は、小刻みに震えている。指先を伝わり、その振動がはっきりと伝わってくる。そして、静かに首を振っている。

「それだけは…それだけは、ご勘弁を」いまやザッパーも完全に女神の愛の虜になり、おとなしいものだ。

それでも、ナーシャの質問を拒んだということは、それだけでディモスの存在がいかに大きいかを表している。

ナーシャが、ザッパーの頬に手をやり、唇を当てた。

彼は一瞬体を強張らせたものの、次第に落ち着きを取り戻していった。そして、顔を震わせると一筋の滴がこぼれ落ちた。



◆女神ティナにディモスが挑戦!?

一前号までのあらすじ

左京に決定打を与えるべく、最後の手段がとられた。左京の愛するラアラを、彼の目前で殺そうというのである。が、皮肉にもその卑劣な行為によって、左京は神の力を取り戻す。自分のために戦った左京の姿を見て、ラアラの心は揺れた。主に背く行為と知りながら、ラアラは左京に恋したのである。

一方、ザッパーを術中に取り込もうとするティナの前に、銀輪の男が現れた。男はディモスと名乗り、不敵にも彼女を挑発する。

▶幻 左京異世界では皆にリユートと呼ばれている。



▶ラアラメラティの娘。楓という女性とつりふたつ。



▲獣神バッカス



カイルの体に入り異世界へ。



▲女神ティナ



ナーシャの体意識を移した。

▶ディモス暗黒世界の刺客。銀輪を操る術で女神と対戦する。



▶ザッパー暗黒世界からの刺客だが、女神の術にはめられる。





恍惚の表情で女神の愛を受け入れているようだ。

「あんた、神さんだろ。そんなザコに構ってんじゃねえよ」

後ろからディモスが声をかける。

ナーシャは唇を離すと、後ろを向きディモスを睨みつけた。

「がたがたうるさいねえ。小物じゃないんだったら、吠えるのはおよしよ。あんた、戦いに来たんじゃないんだろ？ 私の手並みを見たいんだろ？ なら、静かにしなよ」

そして、最後に自慢げに笑って見せた。不思議な圧迫感を持つ微笑みは、ディモスにも効いたようで、彼の動きが止まっている。

ナーシャは再びザッパーに目を向けた。「もう、怖がることは何もないのよ、ザッパー。あなたは、私の愛に包まれているもの。さあ、愛にこたえて。あなたたちは、どこから来たの？ 目的は何？」

ザッパーは、ナーシャの問いにゆっくりと頷いた。

が、夢現なのか、口を魚のようにパクつかせるだけで、言葉にならない。

「茶番だな」

ディモスが笑いを堪えている。

もう一度、ナーシャがディモスを見た。

が、素早くディモスは顔を伏せると、銀輪をちらつかせる。

「おっと！ あんたの目を見ちゃいけないって、顔に書いてあるぜ。おもしれえ術を使うネーチャンだが、やっぱり俺の敵じゃねえ。興味ねえな」

「じゃあ、戦ってみるか？ 別に、私の目を見る必要はないんだよ。あんたを幸せにしてあげる方法は、いくらでもあるんだからさ」

ディモスは、突き出した人差し指をゆっくりと振った。

「チッチッチッ、戦わねえっていつてるだろ。だがよ、遊ぶんなら、相手してやるぜ」

そういうと、顔を上げ真っ向からナーシャの視線を受け止めた。

彼もまた自慢げに不敵な笑みを浮かべている。

「ほらよっ！」

そして、右手を振り上げると、その手にはめられていたいくつもの銀輪が外れ、宙に舞った。



銀輪は、それぞれの所定の位置が決まっているのか、ばらばらに浮かんだまま、その場で止まった。ゆっくりと回転しながら、ふわふわと漂っている。

が、ナーシャはとりわけそれに対して特別な処置をとる様子もなく、薄笑いを浮かべながら成り行きを見ている。

「で、どうするの？ ワッカ使いのピエロさん。その輪が襲ってくるのかい？ くるくる回りながらさ」

悪態をつきながらも、あくまで視線は外さない。

「その通り」

宙に浮かんだ銀輪は、急速に回転し始めると、ナーシャに向かって一斉に飛んできた。

しかし、別段あせることもなく、それをひよひよいとかわした。

銀輪は、元の位置に戻ると、先ほどと同じくふわふわと浮いている。

「つまんないよ。もっと、私を驚かせる手品をお見せ。まあ、ピエロにはそれぐらいが限度かねえ」

ナーシャは、まだ視線を外さない。ディモスもまた、ナーシャの瞳の怖さを理解しているはずなのに、これを受け

る。あえて、術にかかろうという考えな

のか？

「すまんね、ネーチャン。じゃあ、今度はどうなると思う？ この銀輪がさ」

ナーシャは、何気なく答える。

「そうね、地面に落ちて碎けるってのはどう？」

「じゃあ、そうだ」

突然、浮かんでいたすべての銀輪の回転は止まり、支えの糸がなくなったように地面に落ちて碎け散った。

「ほーら、あんたの要望通りだぜ」

ディモスが得意げに地面に碎け散った銀輪を指さす。

「だから？ あんたのやろうとしていることがさっぱりわからない」

ナーシャが大げさにおどけて見せる。

それも当然と、ディモスが頷く。

「じゃあよ、次はどうだ。次は、この銀輪がどうなる？」

「次？」

「そうだ、次だ」

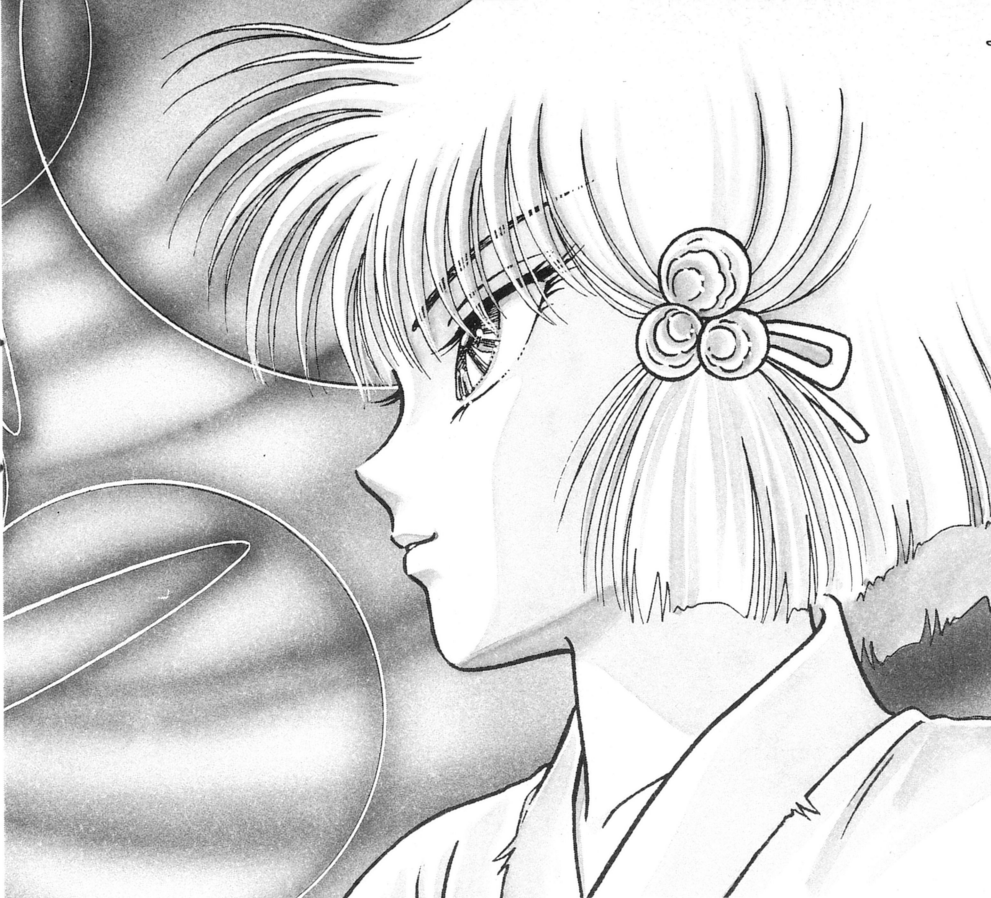
ディモスは、もう一度、碎け散った銀輪の破片をていねいに指さした。

「碎けてんじゃないの」

ナーシャも、指さす。そして、つけ加えた。

「それが元に戻って……ピエロの体を切





り刻むってのはどう？」

ディモスが、満足げに頷く。

「おもしれえ。そういうご注文を待って
いたんだよ。そうなるぜ」

砕け散った破片はするすると集まり始
め、再び銀輪を形作った。そして、宙に
浮かぶと、ゆっくりと回転し始めた。

それを見て、ディモスが嬉しそうに両
手を広げる。

その瞬間、銀輪は、ディモスを襲った。
腕に腹に足に食い込み、銀輪はディモス
の五体をきれいに切り刻んでいった。

そして、とどめに、首筋に襲いかかっ
た銀輪が、頭をきれいに切断した。

ばらばらに切り離された肉片が、大地
に転がっている。

もう、ナーシャはディモスと視線を合
わせることができなくなっていた。

なぜなら、胴体を失った頭部が、ナー
シャに背を向け、転がってしまったのだ
から。

突然、その首が、ゴロリとこちらを向
いた。

「次は？」

「次は？」

何も答えないナーシャにディモスは催
促する。

「さあ、次だよ。次は、銀輪はどうなる
んだ？」

ナーシャが躊躇している。この男が、
何を考えているのかさっぱりわからない。

明らかに、ナーシャ、というよりティ
ナは冷静さを失い始めた。

「次は！」

ナーシャは、ディモスの激しい声にび
くりと体を震わせた。

それでも、逆にその声が落ち着きを取
り戻させ、深く息を吸い込むと、毅然と
した態度で答えた。

「次は、なしよ」

ディモスが、予測していたように、笑
顔を作る。相手を小馬鹿にした笑顔だ。

「ほう…、次はねえのかよ。発想が貧困
だねえ。あんた、神なんだろ？ もっと、
頭を使えよ。次は、どうなるのか、頭で
考えな。頭でよ」

が、ナーシャはその問いには答えない。
別の質問をする。

「あなたは、私の愛に応えてくれないの
かしら？」

そして、再び潤んだ瞳でディモスに投

げかける。

ディモスも、同じく潤んだ瞳でナーシ
ャを見つめる。

「おお、お嬢さん。俺の愛がほしけりや
あ、もっと俺をいたぶってくれ。次は、
どうなるんだ？ さあ、次は？」

ナーシャが、たじろいだ。まさか、こ
のような展開は、ナーシャ自身予測して
いなかった。

ディモスが、追い討ちをかける。

「ネーチャンが、俺を愛するにやあ、集
中力が足りねえよ。

それでも、さすがと褒めてやる。まだ、
俺のことを怖がっていない。大した精神
力だ。それだけの精神力を持っているん
だ。次はどうなるか想像してくれ。頼む
ぜえ」

ナーシャが、瞳を閉じた。そして、何
かをふっさるように、再び瞳を開いた。

「あんた、私に術をかけたのかい？」

ディモスが笑う。

「さあね。神だろ？ 今、目の前で起こ
っている出来事は、現実か、それとも虚
構なのか？ さあ、どっちだよ。考えて
くれよ」

とっさに、ナーシャは足もとに落ちて
いた銀輪をつかみ取った。

そして、それを自分の首に当てるど
ろ喉をかつ切った。

その切れ目から鮮血がほとばしる。

見る見るナーシャの顔が青ざめていく。
なのに、瞳だけは異様に輝いている。

がくりと膝をついた。ナーシャの唇が
震える。

「では、ディモス。あなたに問う。これ
は現実？ それとも、虚構？」

いい終わると、ナーシャは力つき、そ
の場に崩れていった。

「やるじゃねえか。でも、気づくのが遅
いんだよ。ネーチャンの負けだ」

切り刻まれたディモスの体が1か所に
集まり、再び元の形に戻った。

いつの間にかナーシャの鮮血も消えて
いた。

噴き出た血はきれいになくなり、今し
がたの出来事が夢のようだ。

「もう、ネーチャンは俺のものだ。好き
にさせてもらうぜ」

ディモスが右手を振り上げると、吸い
つけられるように銀輪が嵌まっていった。

そして、ナーシャに近づいていった。



「多少、悪戯^{いたづら}が過ぎたようだのう」

背中に、声がかかる。

ディモスが振り返ると、そこであぐらを組み寝ていたはずのカイルがいない。

「ほう、今度は、オッサンが遊んでくれるっていうのかい？」

ディモスが楽しそうだ。

どこからか、声が響いてくる。

「ほほう。少年の姿を借りているのに、オッサン呼ばわりするとは、正体を知っているのか？」

「常識だよ」

ディモスは、言葉^かを交わすだけで何もしない。相手の出方をじっと待っている。「遊びはしない。ティナを苦しめた代償^{だいしょう}は大きいぞ。覚悟はできておるな？」

「だったら、姿ぐらい見せてくれてもいいだろ？ 何も、とって食やあしねえよ」

「残念ながら、我が姿を見る^みことはできぬ。なぜなら、お前は、我が掌^{てのひら}にいるの

だからな」

ディモスが耳^{みみ}を澄ますと、確かにその声ははるか上空から聞こえてくるようだ。足もとに目を落とすと、いつの間にか楽王山^{らくおうざん}ではなくなっている。

いわれれば、掌^{てのひら}の上なのかもしれない。

再び顔を上げると、視界が霧^{きり}に包まれていて、何も見えなくなっていた。

声につられ、目を落としたことがディモスの失敗だった。

それでも、ディモスは焦^{あせ}りを見せない。「やるじゃねえか。オッサンも幻術^{げんじゆつ}を使うのか？」

「幻術^{げんじゆつ}ではない。現実だ。手を握^{にぎ}れば、お前は潰れるぞ。蠅^{はエ}のようにな。さあ、どうする？」

ディモスは声に頷^{うなづ}き、両手の銀輪^{ぎんりん}を器用にガシャガシャと組み合わせていった。

すると、いくつもの小さな輪は、両手で抱えるほどの1つの大きな輪になった。

「さあ、いくぜ」

ディモスが嬉^{うれ}しそうに笑うと、突然、足下^{あしもと}がぐらりと揺れた。

同時に、視界が開けた。

もといた楽王山^{らくおうざん}だ。



目の前にカイルが立っている。その隣には、カイルに寄り添ってナーシャが立っている。1人で立っているのが辛いようだ。

「どうして、やめたのさ」

ナーシャが、辛^{つら}そうな声でカイルにささやく。

カイルは、視線をディモスから外^{ほか}さない。ディモスというより、その両手に抱えられた銀色の輪から。

「あれが、不気味だ」

カイルの言葉に、ディモスが満足そう



に笑う。

「そうかい、そうかい、この輪の怖さがわかるのかい。まんざら、神ってのも馬鹿じゃねえな」

しかし、カイルとて、堂々と立っている。別に、ディモスを恐れてはいない。

3人が3人とも、それぞれお互いの腹を探りあっている。

「おもしろくなりそうだな。俺も、かなり興味が湧いてきたぜ。噂で聞くのと、実際こうしてみるのとじゃ、やっぱり違うもんだな」

ディモスは、そう言いながら再び銀輪を崩していった。

大きな銀輪は、一瞬にして元の小さな輪に戻り、ディモスの両手に収まった。

「どうした。来ないのか？ 別に、不気味だといっただけで、怖いわけではないぞ。十分すぎるほど、勝算はあるのだ」

カイルは、余裕たっぷりにディモスを指さした。その言い方から察する限りでは、まんざらその言葉が嘘とは思えない。

ディモスが鼻で笑う。

「はっは、今日は戦いに来たんじゃねえよ。いやな、俺が出る場合、あんたに戦う価値があるかどうか試させてもらっただけだ。

まだ、メラディがちまちまやってるみてえだからよ。せいぜい、あの野郎にやられねえでくれよ。神さんと遊ぶのは、思ったよりおもしろそうだからなあ」

「ねえ、あんたたちが何者なのか、教えてよ」

ナーシャが猫撫で声を出す。

「そいつに聞くんじゃねえのかい？ あんたの愛の奴隷なんだろう？」

ナーシャの隣で抜け殻のように虚ろな目で立っているザッパーを顎で指す。

「こいつは、下っ端でしょ。あんたの方が、いろいろと知ってそうなもの。

それに、あんたはおもしろそうだわ。嘘をつけなさそうな男だし。頼まれたら、嫌とはいえないでしょ？ ねえ、教えてちょうだいよ」

ディモスも、そこまでいわれると、まんざら悪い気はしない。

「ふふん、神がへつらうってのは、いい気分だ。教えてやるから驚くなよ」

そして、勿体ぶって2人を交互に見る。

「俺たちは、お前たちを知っている。そして、神は、すべてを把握している。い

や、把握していたつもりだった。俺たちの存在を知らないんだもんな。

この宇宙に、自分たちの知らない存在があると、むかつくんだろ？」

「前置きはいいわ。結論を教えてよ」

ナーシャが急く。

それを、ディモスは制する。

「焦んなよ。大事な話なんだぜ。……宇宙は何から生まれた？」

「神をつかまえ、宇宙の講義か。愚弄するのにも大概にせい。

ティナ、こいつに聞くことはない。ここで始末し、奴らに力の差を見せつけるべきだ」

カイルが、ナーシャに目をやる。

「おだまり、バッカス。……さあ、教えて、ディモス」

「宇宙の始まりは爆発だ。ビッグバンによって生まれた宇宙は、常に膨張している。神が勢力を争い、領地を広げるがために膨張宇宙は発達し続ける。

で、最後にどうなる？」

ナーシャの顔が青ざめる。

「暗黒世界……!？」

ディモスが、嬉しそうに頷く。「そうだ。膨張し続けると、破裂するよな。そして、何もなくなる。本当の無と化した宇宙以前のただの暗黒がやってくる。それを、お前らは暗黒世界と呼ぶんだろ？」

お前らは、今自分の首を絞め続けてんだ。自分の世界を破滅させるために、突っ走っていることに気づかへんだ」

ナーシャが無理に笑おうとして見せた。「ふふ……そんな過ちを神は犯さないわ。神は馬鹿ではないもの。今は膨張し続けただとしても、限界は知っているわ」

が、ディモスは声を荒だてそれを否定した。

「わかっていない！ 神だから、絶対か？ すべてを知っているか？ その奢りが、死を招くんだ。

……俺たちもそうだった。俺たちも、絶対だと思っていた。だがよ、その奢りのせいで、俺たちの宇宙は暗黒世界になったんだ!!」





「なっ！」

ナーシャが息を飲む。やっとの思いで、言葉を続けた。

「じゃ…じゃあ、あんたたちは、別の宇宙から来た神なの!?」

ディモスは、肯定も否定もしなかった。「お前らの言葉で言えば、神に…なるな。空間は広いぜ。宇宙だって、ごろごろあんだ。お前らが、前に戦った機械宇宙みてえによ」

「そこまで知ってるの!?」

もう、ナーシャは驚きを隠そうとしなかった。とにかく、この連中が何者なのか、もっと知りたかった。

「俺たちはよ、根本的にお前らの宇宙とは違うんだ。お前らの概念は通じねえ。悪いが、勝ち目はねえよ」

だからこそ、ディモスはここまでばらした。神に対しての絶対的な自信があるからこそ、手の内を自ら話したのだ。

「どうする気? 暗黒世界から来たあんたたちが、私たちと戦ってどうするの?」

ナーシャの声がうわずっている。かなり怯えているようだ。

「言ったろう? 俺たちの宇宙は、破滅

したってよ。だから、乗っ取るのさ。お前たちの宇宙をな!!」

ディモスは、拳を突き出した。

「やはり、殺そう」

カイルが、呟いた。

「その前に、俺は消えさせてもらうよ。1つだけ言っておく。いずれ、俺と戦うことになるんだ。俺たちを甘く見んなよ。

俺たちが司っていたのは、精神宇宙。お前らの概念では、理解できねえ世界だぜ」

ディモスは、銀輪を振り鳴らした。

「逃がすか!!」

すかさず、カイルが両手を突き出す。

ディモスは、茶化するようにザッパーを指さした。

「おい、仲間を助けなくていいのかよ。ぐずぐずしていると、そいつは消えちまうぜ」

声に従い、2人がザッパーを見ると、あろうことか、ザッパーの姿が薄らいでいる。半透明になり、体を通して向こう側が透けてみえる。

「何と!」

再びカイルがディモスに目をやると、その姿はなくなっていた。銀輪のぶつかり合う音だけが耳に残る。

ナーシャは、急いでザッパーの肩に手

を置いた。まだ辛うじて感触はあるものの、すでに足のほうは膝の辺りまで消えてなくなっている。

「どうしたのだ!?!」

カイルも、驚き、駆け寄ってくる。

「わからない! とにかく、左京のところへ急ごう。あいつを何としてでも助け出すよ!」

カイルがきょとんとしている。

「ほう? 気が変わったのか? あまり、気が進まんではなかったのか?」

しかし、ナーシャはカイルの言葉には答えず、どんどん薄れていくザッパーを激しく揺さぶった。

「ザッパー。私の愛に応えてごらん。さあ、左京の元へ連れていって!!」

ザッパーは、ゆっくりと右手を差し出した。その手をナーシャが握りしめる。

もう一方の手をカイルに差し出す。

「さあ、バカス! 私の手を!」

カイルが、その手をしっかりと握りしめた。

「急いで、ザッパー!」

同時に、視界が揺らめき、3人の姿は忽然と消滅した。

再び視界が開けたとき、そこは見たこともない山の中だった。

「ここはどこだ?」

カイルが、辺りを見回す。ザッパーの唇が、微かに動く。もう、ザッパーは胸の辺りまで体が消滅している。

ナーシャがその口に耳を当てた。

「……私は…メラディ様に…生かされているのです。だから…その…ご意志に背き、裏切れば……存在できなくなる。……決定的な…死が…やってくる。でも…後悔していません。あなたが…愛を……くれたから」

「ありがとう、ザッパー。最後に口づけを」

消えゆくザッパーに軽く口づけすると、その唇の感触もすぐに薄れ、彼は消滅した。

「さっぱり、わけがわからん。こいつらは、何者なのだ」

カイルは、その場に座り込んだ。

ナーシャは、まだふらついている。

「どうやら、この世界はメラディって奴

が造ったんだろ。多分、左京を連れ去った奴だね。そして、私たちもその世界に来たってわけさ。この虚構世界にね」

「では、これが奴らの術なのだな？」

だが、ナーシャも自信なさそうに首を振る。

「私にもわからないよ。私たちの概念じゃ通用しないみたいだね。

あのディモスは、私の精神を吸い取った。こんなに疲れたのは初めてさ。あれは幻術なんだろうけれど、何か違うんだよ。それがはっきりとわかるまでは、下手に手をだすとやばいね。

とにかく、左京と同じ世界に来たんだ。早く、捜そう」

カイルが、意地悪そうに笑う。

「何だ、ティナ。お前、先ほどから左京、左京とお前、奴に惚れたのか？」

決して、自ら相手に惚れたことのない女神様が」

「そんな冗談が言えるとは、あんたも本当に余裕があるね。今、左京を失うのは、損だろ。万が一でも左京が死んだら、ブライが開き、天界は荒れるんだ。内紛を起こしてる暇なんかないよ。

それに、もしそれが奴らの狙いだしたら、何としても防がなくちゃ。

バッカス、左京を助けだしたら、十六

神を集めよう。今度の敵の性質からいって、生神と死神は戦いの要になるはずさ」

しかし、カイルは、呑気に構えている。

「それほどの敵か？ そうは思えなかったがな。ただし、我々が知らぬ存在であり、勝負を挑んできたことは認めよう。だが、十六神が集結するほどの問題ではあるまい」

ナーシャがカイルを睨みつけた。

「地球を起点に機械宇宙が侵略を図った前例がある。あの時の苦労を忘れてんじゃないだろうね？ それに、奴らはそのことも知っていたんだよ」

「むっ……」

カイルが、少し顔をしかめる。

「忘れたわけではない。しかし、奴らを見ている限り、それほどの力とは思えないのだ。我々2人で、何とかなるだろう」

が、ナーシャは1人で考え込んでいる。

「ディモスは……精神宇宙っていったね。精神が構築する世界？ いや、概念が通じないというのだから、完全に別なもの？ ああ、もっと情報がほしい！ このままじゃ、悔しいよ、バッカス！」

バッカスがナーシャの肩に手を置く。

「なあに、心配することはない。我ら十六神は伊達じゃないぞ。我らの世界を守る役目があり、今までもそうしてきた。

だから、今度もそうだ」

ナーシャが、考え込む。まだ不安が拭いきれないまま、カイルを見る。

「……とりあえず、もうこの体から抜け出るよ。窮屈で仕方がない」

バッカスも、賛成といったげに大きく頷く。

「ああ、この体を借りていなければ、我々も本当の力を出せたはずだ。間違いなく、奴に勝てた」

2人は印を結ぶと、何やらぶつぶつと呟き始めた。

2人の口が大きく開き、白っぽい気体が吐き出された。同時に、2人が倒れ込んだ。

その前には、本来のバッカスとティナの姿があった。

ティナは腰を屈めると、ナーシャの頬を叩いた。

「さあ、起きなさい」

バッカスも、同じようにしてカイルを抱きかかえた。

少しして、ナーシャとカイルはゆっくりと目を開いた。

「ここは……」

ぼんやりとした目で、ナーシャがティナを見る。

「私……生きてるの？」

ティナが、にっこりと頷いた。

「頑張ったね。あんたの左京を思う心が、私たちをここに連れてきたんだ。

左京を助けたいかい？」

ナーシャは、力強く頷いた。

「竜神様が困っているなら、何でもする。

ナーシャは何をすればいいの、お姉ちゃん！」

「お姉ちゃんねえ……」

ティナは、ナーシャの髪を優しく撫でながら、ため息をついた。

そして、何かひらめいたのか、バッカスに目をやると小悪魔のように笑った。

「バッカス！ 虚構には虚構をぶつけましょう。私は、もっと敵の正体を深く知りたいの。この子たちは使えるわ」

そして、ナーシャに微笑みかける。

ナーシャは、何もわからないまま、その笑顔に笑顔で応えた。

はたして、ティナの思いついた秘策とは!?

(つづく)



天界十六神 キャラデザインコンテスト & ブライ殺し文句大募集

入賞作品発表!

天界十六神の爆笑ものをひとつ。〈阪神・巨神〉～それぞれの球団を司る神～で、配下にはカメヤン等いろいろいたぞ。君には特別賞をあげよう。各賞の評および総評は、審査員を代表して飯島先生にお願いしました。

キャラデザイン部門

静岡県／とんちよ
盾神アニマ



最優秀賞

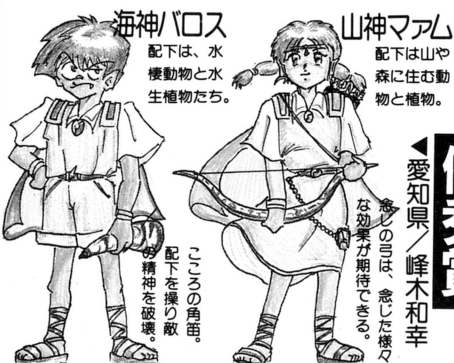
▲十六神中いちばんおとなしい神。
意味は手品で頭もよい。体は強い
甲殻に守られ、少しの力では傷ひとつ
つけれない。背中に相対神の剣神を背負
っている。部下は、美しい女性型の天使。
アニマは「男性の中の女性イメージ」の意。

▶十六神中最強の神。全生物（神から虫まで）
の心強い味方となる剣。使うものの勇気を物理
的エネルギーに転換する。その力は圧倒的で、
地球程度の惑星なら軽く一刀両断できる。部下
は剣を持った美しい青年。ファロスは「男根」
の意。

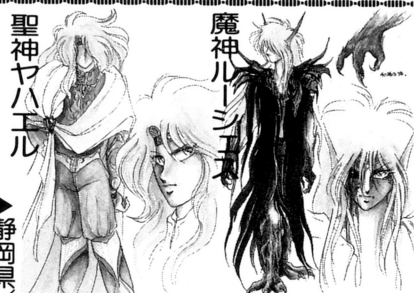
〈評〉
飯島のほのかの話で、意識をもつ剣は出てくるが、
剣と所持者が1組の神にするという斬新なアイテ
アは、抜群。剣を主人公にした話を以前考えたこ
とがあるだけに、この設定は膨らみを増す。当然、
決定!

剣神ファロス

厳格な父である山神とやさしい母海神との間に生まれた兄弟神。
行方不明の両親に代わり兄が海界、妹が山界を治める。



〈評〉あえて例に出した海神を書いてくるというのは、マイ
ナス点。それでも、この設定はそれを引いても十分におつり
が来る。行方不明の両親に代わり、代理を勤める兄弟神とい
うのは、泣かせるよな。



美、清さを司る神。美こそ
が全てであり、正義であり
秩序であると信じ、醜いも
のを徹底的に否定している。
かなりのナルシストである。

〈評〉設定の完成度は、抜群。ただし、残念ながら飯島の考
えていた今後登場予定の善神区悪神の設定に近すぎる。お主、
超能力者か? よって、この設定は、そのまま善神区悪神の
設定の参考にさせてもらおう。

マニアック賞



静岡県／武井さおり

〈佳作〉京都府／橋本昌子 滋賀県／今西憲司 神奈川県／
大津雅紀 埼玉県／渡辺高之 北海道／山崎寛之 愛知県／
杉本晋哉 兵庫県／杉浦健吾 静岡県／小久江健 千葉県／
高橋英敏 静岡県／山ノ内 京都府／渡辺規子 他19名

〈総評〉やっぱり、難しかったかな。十二神の概念を理解して
いないと、なかなかの得たデザインというのは、思い浮か
ばないよね。智神と闘神という応募が多かったけれど、もう
一捻りあったというのが、正直な感想。当然、飯島とし
てもいろいろな神様は考えているわけで、それを越えるもの
でなければ、ちょっと……。そこで、ずば抜けた設定の最優
秀賞は使おうとして、残りの1組は、飯島が元から考えていた
ものを使わせていただきます。それは、調和と破壊を司る球
神と波神。調和と破壊を司る神々という設定もいくつかあ
ったことはあったんだけど、残念ながら、率直すぎました。
読者から応募する場合、もう少し簡単なイベントがよかった
のではないかと、改めて反省しました。はい。

ブライ殺し文句部門

〈最優秀賞〉三重県／新山真弓

〈キャラ〉クーク・ロー・タム
〈状況〉傷つきたがら
「ボクは死なない……まだ、死なないんだ!! お父さんとお
母さんの分も生きて、強くななくちゃいけないんだ!! そ
して、もう、誰も死ななくていいようにするんだ……」

〈評〉このセリフを見た瞬間、クークがどこで誰にいうセリ
フか、バツと頭の中に浮かんでしまった。一見、何の変哲も
ないセリフかもしれないが、クークが言えば、重みが出てく
る。そして、ものすごく意味も出てくるのだ。

〈優秀賞〉広島県／かざみ

〈キャラ〉ロマル・セバスチャン7世
〈状況〉砂漠の旅の休息で
「この太陽がサンサンと照りかえす日の下になっても、マント
を脱ぐことができないというのは、やはり紳士としての哀ぐ
ましい心配りですな、ははは」

〈評〉ロマルのセリフは、キザっぽいのが多かった。タカ
ビーの左京とキザッパのロマル。恐ろしい2人だな。その
中でも、一番決まっていたのが、このセリフ。ロマルが美
しい女性にたいして、言うんだろうな。

〈優秀賞〉福島県／金田倫彦

〈キャラ〉ザン/ハヤテ 〈状況〉敵と相対して、敵に「お前
なかに何が出来る?」と言われて
「何が出来ると思う? てめえの額にでっかい風穴をあけて
やることさ。大方、脳みそのつまってねえ頭だろうから、さ
ぞや風通しもいいだろうよ」

〈評〉いかにも、ハヤテなら言いそう。このセリフを吐いた
あと、本当に風通しをよくしてやれるかどうかは、疑問だ。
それでも、ハヤテなら言うだろうな。そしてガムシヤラに突
進してしまおうだ。

〈マニアック賞〉岡山県／山本紀子

〈キャラ〉水獣将/リバラ・カレン 〈状況〉自己紹介
「私は、水の刃と盾を持つ者、水師匠にして、ヒド一軍二億
四千万を統べる七つの頂きのうちのひとつ、水獣将。名はバ
ルバラ・カレンという」

〈佳作〉静岡県／秋元雅俊 奈良県／高橋政美 岡山県／坂
本一生 和歌山県／池本勢 香川県／岡部治伸 大阪府／西
浦智 福岡県／阿部弘美 島根県／砂霧悠輝 埼玉県／斎藤
玲子 福島県／伊藤直哉 東京都／鍛冶由紀子 他19名

〈総評〉これも、キャラの性格をつかんでいないと難しいよ
ね。そうしたい意味で、ブライに精通している方々に利があ
るのには明らかでした。ごめんなさい。それにしても「てめえ、
ぶっ殺してやる!」とか「ゴンザ、負けな!」などの類い
は殺し文句とはいえません。そんなの、しょっちゅう言うで
しょ。そういった意味で、セリフから状況が浮かんでくるよ
うなものを、あえて選出いたしました。

〈リバーヒルソフト宮崎氏の感想〉入賞作品はキャラに対す
る思い入れがすごいんですね。思わず声優さんの声をダブらせ
て読んだセリフもあったほど。ブライIIはキャラクターゲー
ムのゲーム。殺し文句もテンコ盛りなので期待して下さい。

両コンテストへの
たくさんの応募
ありがとうございました

PC-ENGINE PLUS

OCTOBER.1992.NO.46

楽しい夏休みも終わり、いよいよ年末にむけて、新たなハード情報も聞かれるこの頃。今回のプラスは、NEC HE中野取締役支配人のお話を中心に、CD・ROM²の今後の動向を、マルチメディアの世界の中で考えてみたぞ。

今月の目次

CONTENTS

■PCエンジン&CD・ROM²の今後
NEC HE 中野誠二取締役支配人に訊く
■連載テクニカルコラム
HYPER BOX (ハドソン中本伸一氏)
■月Pエンジンルーム

Special Interview

PCエンジン&CD・ROM²の今後——。

■NECホームエレクトロニクス・中野誠二取締役支配人に訊く

CD・ROM²が発売されたのが88年の12月。それから3年半。現在、PCエンジンのCD-ROMソフトタイトルは、約150種類を数え、年末には200タイトルを越えようとしている。

世界に先駆けて発売された家庭用のCD-ROMマシンとして、この数字は、非常にすばらしいものだと思う。また、これらのソフト資産は、セガのMEGA-CDやCD-I、そして今後発売予定の任天堂のCD-ROMマシンに対して、大きなアドバンテージとなるはずである。が、だからといって、安心してはいるわけにはいかない。“多機種CD-ROM時代”を迎えようとする今、PCエンジンのCD-ROMはどんな方向性を持っているのか? NECホームエレクトロニクスの中野取締役支配人にお話をうかがった。

CD・ROM²は現状では成功!

——まず、DUOを含めて、CD・ROM²の現状をどのように評価なさっているか、おきかせください。

「DUOを含めたハードの普及台数が100万台。ソフトのタイトル数は現在150種類、年末には200タイトルを数えようとしています。この数字は、単一の商品としては世界で最多のものであり、発売当初の予想以上のものです。

その点では、ハードとしては“成功した”と言っていいと考えています。ただし、それは現時点での成功であって、これからも成功し続けていくためには、いくつかの課題を抱えているとも思っています」

——その課題はどういったものでしょうか?

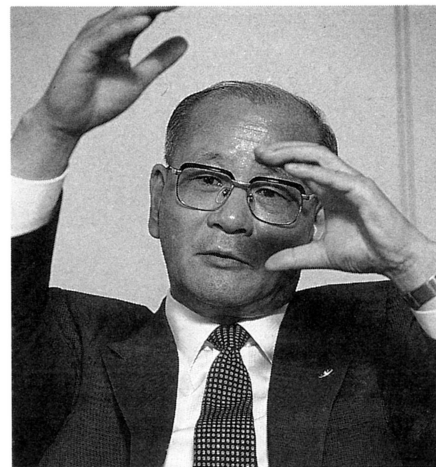
「大きく分けて、2つのポイントがあると思

ます。

まず、普及台数ですが、今後、CD-Iを含めてさまざまなハードメーカーさんがCDの世界に参入されてくることを考えると、ハードが100万台というのは、まだ少ないと言えるでしょうね。PCエンジンがひとつの世界を持ち、ソフトハウスの方々に経営的にも安心して開発を進めていただくには、普及台数200万台はほしい。理想としては300万台まで伸ばせれば……と考えています。

それくらい普及していれば、ソフトハウスの方々もCD-ROMの新しい可能性を切り開くようなソフトウェアにチャレンジできるのではないのでしょうか」

——たしかに、市場である程度のシェアを占め



ることは、非常に重要なことですね。そういったハードの普及を図ることは、ハードメーカーの大きな役割のひとつであるわけですが、具体的な戦略としては、どのようなことをお考えですか?

「みなさんご存じの通り、ハードを引っ張っていくのは、やはりソフトウェアなんです。その意味では、ソフトハウスの方々と協力して、よりよいソフト、より多くの人に楽しんでもらえるソフトを開発していくことが最重要課題だと考えています」

新しいユーザー層を開拓するためにも、年間3本は戦略ソフトを投入していく!

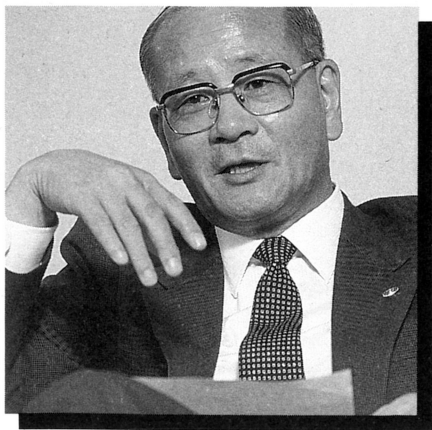
——ホームエレクトロニクス・ブランドのソフトを発売し始めたのも、その辺に理由があるのですね。

「ええ。私たちは、現在のゲーム市場が抱えている最大の問題点は、急激なマニア化現象ではないかと考えています。かつて任天堂のファミコンが爆発的に普及したのは、誰でも遊べる、わかりやすいソフト、しかも低価格なものがそろっていたからです。

が、現在のゲーム市場では、小学生から大人までが遊べるようなソフトはほんのわずかになってますよね。価格も容量や開発費の上昇にもなって、手軽なものでもなくなってきている。その結果、売り上げがある程度予想できるソフトウェア……つまりマニアよりのものが開発の中心になる、というような悪循環にはまってるような気がします」

——実際、最近シリーズもののタイトルが非常に多いですね。

「この状況を突破するためには、やはり新しい市場、つまり新しいユーザーを獲得する努力をしなくてはならないでしょう。そのための一つの方策として、まずは、低年齢層のユーザーを獲得することが重要であり、ホームエレクトロ



ニクス・ブランドは、今後さまざまな方法で新規ユーザーにアピールしていきたいと思っています。

また、新規ユーザー獲得という面では、パソコンからの新規参入メーカーさんにも期待しています。98シリーズでおつきあいのあるソフトハウスさんとの話もいろいろ進んでいますから。そのための周辺機器（マウスとメモリベース）も年末にかけて揃えていきます」

——新規ユーザーの獲得のためには、「天外魔境II」に代表されるような大作も必要だと思うのですが……。

「その通りですね。今後少なくとも1年に3本は、ハードの売り上げに貢献できるような戦略ソフトを市場に投入していく方針です。この戦略ソフトに関しては年末から来春にかけて発表できると思っています」

——「天外II」の場合はハドソンさんの制作ですが、今後の戦略ソフトはホームエレクトロニクス・ブランドになるのですか?

「いえ、そうは考えていません。ハドソンさんとの場合と同様に、協力体制を組みながらソフトハウスさんから出していただくのが主になると思います。

私たちとしては、宣伝や販売促進の面でさまざまなサポートをしていくつもりです。すでに制作をスタートしているものもありますから、近いうちに発表できるはずですよ」

——いま、宣伝のお話が出ましたが、最近、DUOのPRを一般雑誌やTVでよく見かけるようになりましたよね。宣伝戦略の変更にともな

うものなのですか?

「これは社内的なことなのですが、さきほど、NECホームエレクトロニクスとNEC本体の宣伝部が社内機構の改革で統一されたんですよ。その結果、NEC本体が従来から持っているPR媒体をPCエンジンでも利用できるようになりました。宣伝展開としては、ハードの中心はDUOで、ソフトを前面に押し出し、低年齢や大人を含め、全方位的に向けてアナウンスする、ということになるでしょうね」

——ハードの中心をDUOに据えるのは、やはりCD-ROMの持つ可能性を評価してのことですか?

「ええ、そうですね。今までPCエンジンの世界は、カードとCD-ROMによって支えられてきました。しかし、最近はCDが主流になり

つつあり、業界の全体の流れを考えると、今後、ますますCDがゲームに占める割合は大きくなっていくはずです。

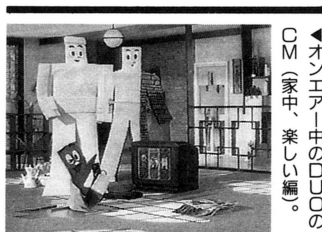
また、CDはゲームだけでなく、マルチメディアの世界でも数年以内に大きく飛躍していくでしょう。

そういった意味でも、CDの世界はまだこれからです。この世界を、どうやって大きく広げていくかが、普及台数の問題と並んで、私たちが抱えている大きなもうひとつの課題だと思います」

——それは、今後CD-ROMでゲーム以外にマルチ

メディア分野へのアプローチも行っていくということでしょうか?

「将来的には、そうなると思います。しかし、



▲ONエアー中のDUOのCM(家中、楽しい編)。



▲DUOのPRは、ゲーム雑誌だけでなく、一般誌でもよく見かけるようになった。



さて、ここではインタビューの中に登場するマルチメディア関連の用語について少しくわしく解説してみよう。

現在抱えている問題点や今後の動向などを含めて

考えてみると、企業間の技術提携や共同開発という形態が、新マシンを生み出す大きな力でもあり、鍵でもあるのだろう。

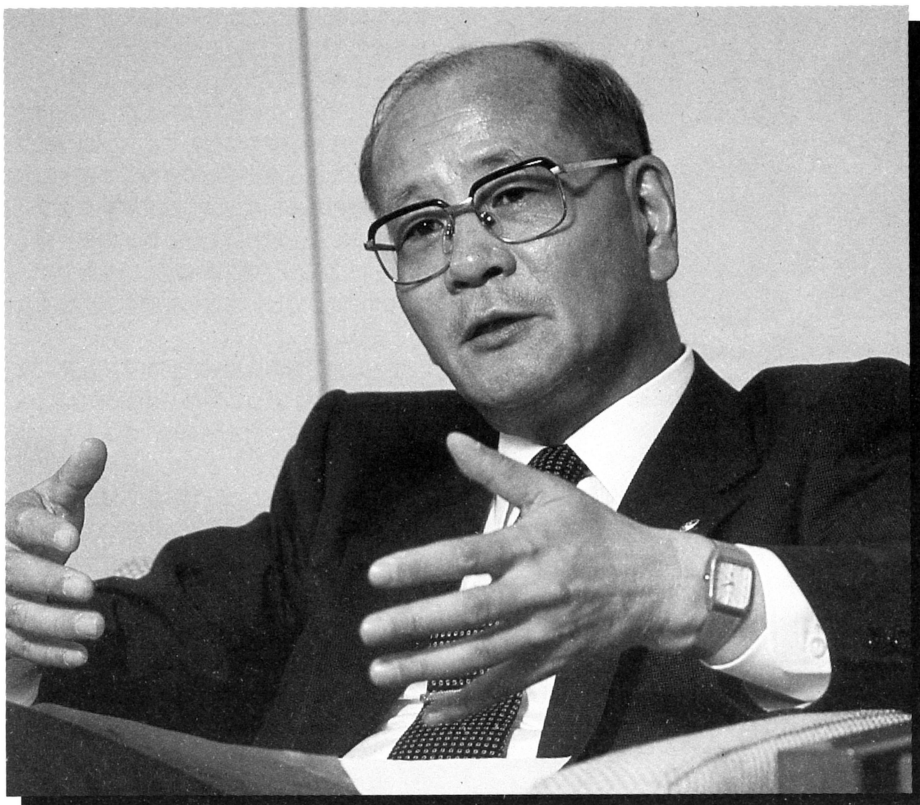
1 MULTI-MEDIAの将来は

映像、音、文章をトータルでコンピュータ上で扱い、さまざまなものを表現しようとしているマルチメディア。このマルチメディアは、教育やアミューズメント、そしてホームオートメーションなど、さまざまな分野で有望視されており、21世紀には非常に巨大な市場を持つといわれている。そのため、ここ数年、パソコンや家電の大手メーカーは次の時代に先駆けるべく、

さまざまな研究を行なってきた。

現在、ハード面での研究成果はかなり上がってきていて、今後は「どんなソフトを提供するか」が最大の課題になりそう（このソフト作りの面で、ゲーム業界のリードに期待を寄せている人も多い）。

ただし、ソフト開発では、さまざまな業種のノウハウが必要とされるため、開発環境の整備や著作権など法的な問題点の解決など、解決しなくてはならない課題も多いようだ。



現在のCD-ROMの世界を拡げることが 将来のマルチメディアへのステップになる

現時点では、PCエンジンのCD-ROMが築いてきたゲームの世界。そのゲームの世界が持つ可能性を拡げることが重要なのです。

マルチメディアとなると、動画のコントロールを始め、現在のハードではどうしても能力的に無理が出てきます。今は、現在のハードで、CD-ROMならではの可能性や能力を100パーセント発揮したソフトをそろえていくことが大切だと思います。可能性を追求すれば「天外魔境II」のようなソフトがもっと出てくると思うのですよ。それが、ゲーム市場でPCエンジンの世界を確立する方法であり、世界の最先端を走っているPCエンジンのCD-ROMの世界

を拡げることになるのです。

また、その実績は将来のマルチメディア的な展開へのステップになるとも考えています」
——なるほど。現状はゲームをメインで考えているということですね。

では、その将来のマルチメディア的な展開についてですが、ハードを含めて、今後の方向性をお聞かせください。

「ハードとしては、動画を中心に据えて現在2つの方向性を考えています。

ひとつは動画を再生できる32ビットのCD-ROMマシン。これは現在、社内で開発中です。もうひとつはLD-ROMドライブ。LD-R

OMドライブについてはパイオニアさんとの共同開発で、PCエンジン対応のマシンを開発中です。このマシンの商品化については現在、検討しているところです。

——CD-ROMマシンについては、現行のものとの互換性はどんなんでしょうか

「残念ながら互換性はありません。動画を扱う32ビットマシンということになると、価格的にも高額なものになりますし、ゲーム専用マシンという位置付けはむしろかしいと思っています。

マルチメディアはまだスタートしたばかりの分野で、ハードをどのような性能に設定すれば十分なのか、またエンタテインメントとしては、動画を扱うソフトの本当のおもしろさがどこにあるのかなど、これから解決しなくてはならない問題がたくさんあります。開発は進めていますが、実際に発表できる時期については、現段階では、非常に流動的だと思います。

現在のCD-ROMの世界には、ゲームでは私たちがセガさんがいて、任天堂さんももうすぐやってこられる。そして、家電の分野からは松下さんソニーさんといった大手がCD-ROMなどを出してこられる。このゲームと家電の2つの流れは、マルチメディアという時代の潮流に乗って、いずれはひとつの大きな市場を形作ると思います。そして、その時、ゲームはその市場の核のひとつとして存在しているはずですよ。

私たちは、現在のCD-ROMでの成功をその時代にひきつぐためにも、現時点では、DUOを中心としたハードの普及と、ソフトラインナップの充実を力注いでいきたいと思っています」

——わかりました。年末から来春にかけての戦略ソフトの発表など、これから先のいろいろな展開を楽しみにしています。

今日はお忙しい中、本当にありがとうございました。

2 LD-ROMプレイヤーとは

LD-ROMの機能を簡単に説明すると、レーザーディスクの映像・音声と、CD-ROMのデータ部分を合わせ持ったもの、ということができる。

パイオニアとNECによる共同開発のプレイヤーは、データの処理にPCエンジンと同じチップが使われていて、レーザーディスクの画像とPCエンジンの画像を重ねあわせたグラフィ

ックを楽しむこともできる（スプライトとしてPCエンジンの画像を重ねるわけだ）らしい。

現在どんなソフトが開発されているのか、ゲームファン以外の人にも非常に興味の沸くところだろう。

ちなみに、パイオニアではこのマシン以外にデータ処理にメガドライブのチップを使ったLD-ROMプレイヤーもセガと共同で開発中。

3 CD-Iの今後の動向

家電メーカーを中心にして作られたCD-I規格。現在は、価格やソフト面での課題が多く勢いは今一歩という感じ。

CD-I陣営では、巻返しを狙って、動画を扱うための、もう一段階進んだ規格を調整中。

年内には決定され、商品化の運びとなるらしく、動画を扱う次世代のハードを考える上で、大きな影響を業界に与えそう。

HYPER BOX



SHINICHI NAKAMOTO
ハードソン技術本部長

▶ 中本伸一氏

CHAPTER 27

マルチメディアにおけるゲーム機

先月号に続いて、マルチメディアにスポットを当てたハイパーボックス。今回のテーマはパソコンとゲーム機のどちらがマルチメディアに適しているか？ さて中本氏の意見は。

前回のこのコーナーでは、日本の大手の家電メーカーとパソコンメーカーの提携について説明しました。今回は、お約束通り、「マルチメディアにはパソコンとゲーム機のどちらが適しているか」を比較してみることにします。

ただし、比較するといっても肝心の「マルチメディア」という言葉の意味は、実はいまだにはっきりしていません（業界全体でも統一した定義はできていないのです）。そこで今回は、「機械と対話しながら、静止画や動画や音声、そして文字などを自由に取り出して利用できるシステム」という定義に基づいて考えてみることにします。

まず、パソコンとゲーム機で大きく違うのはモニターです。ゲーム機は一般のテレビを利用できますが、パソコンは専用のモニターを必要とします。これはいったい、どうしてなのでしょう？

パソコンも10年位前までは、普通のテレビを使って映像を見ることができました。ところが、テレビの解像度（どれだけ細かいものが表現できるかということです）には限界があり、ワープロやビジネス用途に必要な細かい文字（特に漢字）が読み取りにくいということで、高価な専用のモニターを使用して、細かいドットを表現する方向に進化を続けてきたのです。

もちろんマルチメディアとしては、文字が利用できなくては話にはなりません。家庭用のテレビでは文字は読めないのでしょうか？ 皆さんがテレビ番組などで画面の中に出てくる文字（漢字を含めて）を読むのに、そんなに苦労しているのでしょうか？ 洋画のビデオに出てくる字幕はどうですか？ 「天外Ⅱ」などのRPGで出てくるセリフは読めないのでしょうか？

そうです。家庭用テレビでも、マルチメディアに必要な文字は十分に利用できるのです。

では、画像に対してはどうでしょうか？

パソコンは細かいドットを利用して精密な静止画を表現することが得意ですが、ゲーム機はパソコンほどドットは細かくありません。この点ではパソコンに軍配は上がります。が、ゲーム機でも色数を多くすれば、写真なみの画質の静止画が表現できることは、私達の新世代マシンの実験でわかっています。テレビ番組などでも美しい静止画が見られるのは、色数が多いからなのです。

ですから色数さえ対応すれば、ゲーム機でも十分にマルチメディアに対応できるといえます。

さて、マルチメディアのもう一つの売り物の動画となると、がぜんゲーム機が有利となります。

パソコンは今までの説明でもわかるように、ドットが細かいので、動画は画面の一部分でしか表現できません。前号で紹介したアップル社のマックで動画を表示すると、まるでハガキの中の切手くらいの大きさのウインドウの中で動画が再生されます。もちろん自由度の高いマックですので、ウインドウの大きさを拡大することもできますが、1秒に1枚くらいのパラパラ紙芝居になってしまいます。

つまり、ドットの細かさを追求するあまり、グラフィックのメモリーが大きくなり過ぎてしまい、それを操作するCPUのパワーが追いついていけないのです。（ただマックのCPUパワーは毎年進化してきているので数年後には実用的なレベルに達するかもしれません）。

それに対して、ゲーム機の方は家庭用テレビを前提に設計されているので、迫力ある大画面で動画を表現することが可能です。

私達の新世代マシンの実験でも、VHS並の画質で1秒間30枚の動画が再生できました。また、ゲームの画面は動画そのものですから、皆

さんも動画に関してはゲーム機の素晴らしさをもうすでに体験しているはずですね。

ゲーム機はスプライト（セル）とバックグラウンド（背景）というアニメ制作に似た概念で素早く絵を動かすのに対して、パソコンはグラフィックを書き換えるという概念で絵を動かします。そのため、パソコンは文字やグラフィックの解像度を上げれば上げるほど動画が遅くなる、というジレンマを背負っているのです。

音声に関してはいまさら説明する必要もないでしょう。

ゲーム機の音声は最近ますます高品質になってきています。パソコンはそのままではピーという単純な音しか出ませんし、オプションでサウンドボードを入れたとしてもFM音源どまりです。（最近のゲームユーザーはFM音源特有の単調な音質はとくに飽きているのでは？）

ゲーム機には、音声サンプリングなどもファミコンの時代から装備されていますし、最近ではDSP（デジタルサウンドプロセッサ）などの音声プロセッサも使われています。ゲームの中で声優がしゃべるというのは、CD-ROMユーザーである私達にとってはいまや常識ですが、パソコンではいまだにピー音しか出てこない機種がほとんどです。（ただしマックやX68000のように音もまじめに設計しているパソコンもあります）

さて、マルチメディアに必要な文字、画像、音声それぞれについてパソコンとゲーム機を比較してみましたが、ゲーム機がマルチメディア用途に不向きだという根拠はありません。

もちろんパソコンには、ハードディスクやフロッピーなどの記録装置や大容量のメモリー、そして使い易いキーボードやOSやツールを初めとするソフトが豊富にそろっています。こうしてみるとパソコンはマルチメディアソフトを作るためには最適ではあります。が、マルチメディアを利用するだけならゲーム機で十分、というのが結論のようです。

ただ現世代のゲーム機ではマルチメディア用途としては少し弱い、というのも事実ですので（特に静止画）こうした機能を強化したゲーム機が登場すればマルチメディアの主役になりえるのは間違いありません。

わたしたちのPC Engineも、こうした方向で進化していけば将来にわたって安心できるのではないのでしょうか？

今回はマルチメディアソフトを制作する立場に立って、ゲーム機のマルチメディア化について説明してみます。たぶん皆さんはゲーム機がマルチメディアソフトに最適である事を確認できるでしょう。



月Pエンジンルーム

ENGINE ROOM

読者の疑問に答える知識増進コーナー

最近、「DUOは新型CD-ROMよりもCDの読み込みが速いとききましたか……」だとか、「DUOはスーパーCD-ROMよりも読み込みが速いそうですが、本当ですか」なんて言う質問が多い。誰だい、こんな噂流してるの？ 両者に性能の違いは全くないんだよ。

Q PCエンジンに、方向キーと8つのボタンに、RUN、セレクトボタンを持つようなコントローラーをつけるのは可能ですか？

(神奈川県 稲葉渉)

A うん、これはいい質問だ！ 筆者もこの問題はすごく気になっていたから、早速NECホームエレクトロニクスの山岸さんに聞いてみたぞ。

「これは、技術的に全く問題なく作ることができます。多くのボタンを必要とするソフトがあれば、そのソフトを遊ぶために“操作性の良さ”を追求した、全く新しいコントローラーを開発・製造することができまう」

おお、何とも期待通りの答えじゃないか！ 確かにPCエンジンって、マルチタップで5人同時にプレイもできるから、ムチャクチャたくさんボタンを持つコントローラーだって作れるはず。それに、最近のゲームにはたくさんのボタンを使うものが多いから、近い将来、すごいソフトをひっさげて、新型のコントローラーが登場するかもしれないぞ！

Q PCエンジンで遊んでいると、ほかのテレビの映りが悪くなります。その理由と、対策を教えてください。(三重県 中川忠幸)

A これもまた、すごく専門的な問題だね。よし、もう一度山岸さんにご登場いただいて、しっかり教えてもらうことにしよう。

「あなたが使っているマシンは、白いPCエンジンではないですか？ だとしたら、その原因は、マシンのCPU(注：“中央演算装置”)のことで、計算やデータ処理などを行う、コンピュータのいわば頭脳にあたる部分)が発生させる、“不要輻射電波”にあると思います。

これは、CPUが高速で作業する際に、どうしても発生してしまう電波で、しばしばテレビやラジオなどに電波障害を引き起こします。パソコンやワープロが一般家庭に普及するにしたがって、大きな問題となってきましたが、4年ほど前からこの問題を解決するために、情報機器の業界内で自主規制を設けました。これがVCCI(情報処理装置等電波障害自主規制協議会)基準です。

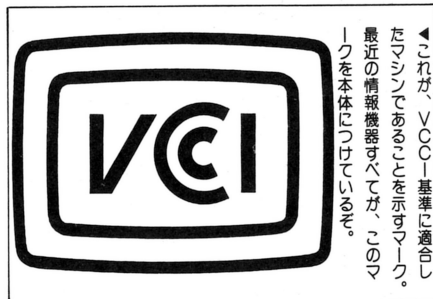
この基準に適合するマシンは、“不要輻射電波”を外に出さないような工夫がなされており、最近の機器はすべて、この基準に適合させてから出荷されています。もちろん、PCエンジンも、コアグラフィックス以降の商品すべてが、VCCI基準適合となっています。

しかし、初代の白いPCエンジンだけは、まだVCCI基準ができる前に発売されたものですから、“不要輻射電波”対策を行っていないのです。

2番目の質問の“不要輻射電波”をなくす方法ですが、理論的には、アースされた鉄板などでマシンを完全に密閉してしまうのが有効ではないかと思われます。しかしこの方法を行うためには、専門的な知識を必要とする上、作業の

手間もかなりかかりますので、コアグラフィックス以降のマシンをお使いになるのが一番確実ではないかと思われます」

筆者も、白いPCエンジンのユーザーだけど、遊んでいるときに、他のテレビの画質はほとんど変わらないんだ。PCエンジンの置いてある場所や、テレビの種類によって、かなり差がある問題らしいから、試しにPCエンジンとテレビの位置関係を、いろいろ変えてみたらどうだろう。念のため言っておくと、“不要輻射電波”は受信障害を起こしても、テレビなどを故障させる原因にはならないからね。



Q PCエンジンを家庭用テレビではなく、コンピュータ用のディスプレイに接続したら、さらにドットが細くなるのですか？

(滋賀県 原 寛)

A コンピュータが絵を描くときの、ドットの細かさや色数の多さなどは、マシンそのものがもっている性能だから、テレビを変えても向上しないよ。だけど、グラフィック機能は、目で見てはじめて評価できるもの。この見た目でやっば、マシンとテレビの接続方法や、テレビ自体のもつ解像能力等で、ずいぶんと左右されるものなんだ。

もし、キミがPCエンジンとテレビをRF端子で接続してるのなら、ビデオ入力端子で接続してみよう。音声や画像の信号がよりダイレクトに伝わるようになり、それだけでかなりクオリティが向上する。また、解像能力に優れた高画質テレビに接続すれば、にじみのないシャープな映像になることもあるぞ。

それから、パソコン用のテレビとPCエンジンを接続する方法だけど、たしかに画質は良くなる。パソコン用のテレビは、コンピュータのドット絵をきれいに表示できるように作られているからね。ただ、PCエンジンと接続できる種類と、できない種類があるから、買おうとしているんだったらしっかり調べよう。

月Pエンジンルームに質問、疑問、知りたいことをお寄せください。簡単な質問は編集部が、難しい質問はゲストが答えします。採用者には記念品をさしあげます。

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1
小学館 月刊PCエンジン 月Pエンジンルーム係



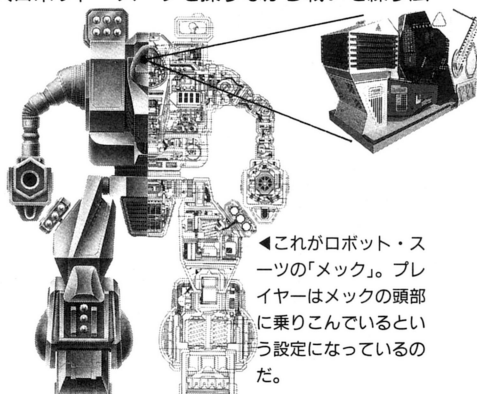


銀河の傭兵となり

今回紹介する「バトルテック」は、アメリカ生まれのバーチャル・シミュレーション・バトル。利用者は多くのスイッチがついたコックピットに乗りこみ、巨大ロボット・スーツを操りながら戦いを繰り広げていく。

銀河の傭兵の武器はレーザー、ミサイル、マシンガン。レーダーを使って戦略を立て、テクニックを駆使してスーツをコントロールする。ゲームは10分間の時間制。最大8人まで同時プレイOK。

戦場や敵のグラフィックはCGによって表現されているぞ。



◀これがロボット・スーツの「メック」。プレイヤーはメックの頭部に乗りこんでいるという設定になっているのだ。

バトルテックとは――

アメリカ生まれのこのマシンがあるのは、神奈川県横浜。横浜駅西口から徒歩約5分の「TRELL-ONE」ビル6F。バトルテック・センター・ヨコハマ。

ここには8台×4の32台のマシンが用意されていて、プレイ料金は10分間1000円。習熟度によって、かなりプレイヤーの腕に差が出るため、実際の営業では同時に戦うプレイヤーをレベル分けして選抜するという（初めての人は操作方法を教えてもらえる）。

問い合わせは☎045-313-6220



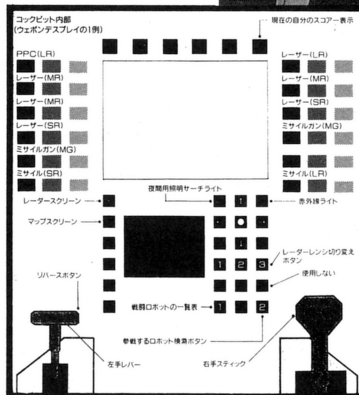
▲システム全体（8台のマシン）のコントロールはマッキントッシュで行っているのだ。

これがコックピットの――

中央の写真が実際にプレイヤーの視点からとらえたコックピットの内部。下の図は、ディスプレイの周辺部分の機能を説明したものだ。

自機は左のレバーで前後進を含めたスピードをコントロール。右レバーで進行方向を調整。

夜間用照明や赤外線ライトは、暗やみでのバトルなど特殊な状況下で使用する。

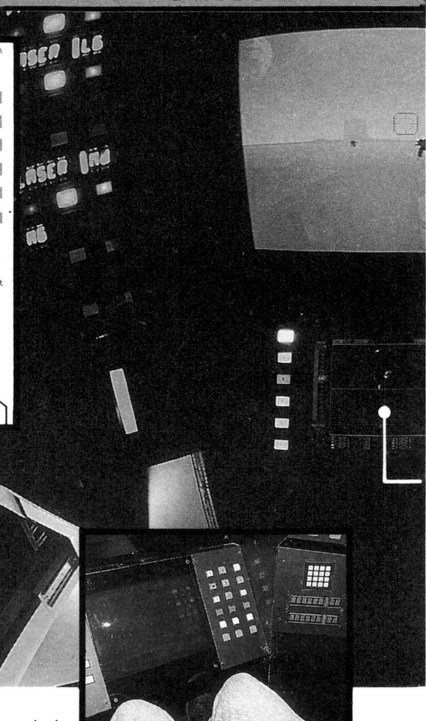


多彩な操作方法

コックピットには2つのフットレバーがあり、このフットレバーで進行方向を調整することも可能（この場合、右のレバーは照準専用となり、素早く敵を迎撃することができるようになる）。

また、さまざまな切り替えスイッチでコントロール方法を設定することにより、プレイヤーの好みの操作方法を選んだり、より高度なテクニックを使用することもできるようになる。慣れてくれば、ジャンプやそり場での高速ターンもできるようになるそう。

BATTLE CENTER YOKOHAMA



▲状況に応じて使用レーザーの種類などをすばやく切り替えるのだ。

今月の現実

バトルテック

今月レポートする「バトルテック」は、バーチャル・リアリティ・タイプのアクション・シミュレーションゲーム。コックピットタイプの筐体に乗込み、「メック」と呼ばれる巨大ロボット・スーツを操りながらマルチプレイバトルを行う。アニメなどでおなじみのバトルスーツをバーチャル・リアリティで体験! って感じだぞ。

バーチャルリアリティとは

日本語では、人工現実感、または仮想現実感と訳されるコンピュータの最先端技術。コンピュータを利用して、リアルで臨場感あふれる空間を作り出すことによって、利用者があたかもその空間にいるかのような体験をすることができる。アミューズメントから教育まで応用範囲が広く、非常に注目されている技術ではあるが、精密なセンサーやグラフィックを高速に処理するCPUなど、現時点の技術ではまだ不足している点も多い。

反勢力を排除せよ!!

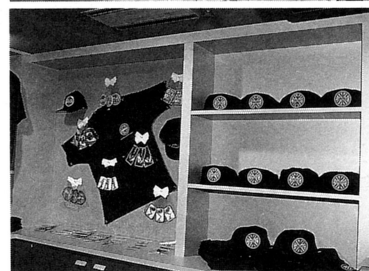
Virtual Report



ディスプレイがメインとサブの2種類。手足4種類のレバー。そして10種類以上のスイッチ。通常のゲームに慣れているボくらにとって、この操作はかなりメンドクサイものであるはずなのだが……。実際にプレイしてみると、この操作の複雑さが、いかにもロボットを操縦している感じを与えるから不思議。グラフィックやサウンドだけでなく、こういった入力方法も、バーチャル・リアリティ（の特に臨場感）を演出する上では非常に重要な要素なのだろう。

慣れるまでには、ちょっと時間がかかるだろうが、複雑な装置を使いこなせるようになるのは、けっこう楽しいもの。

ちなみに、ここでは、10分間の戦闘が終わった後、その戦いを3分程度に縮めた映像を見ることもできる。何人かの友だちと行けば、かなり盛り上がりそう。



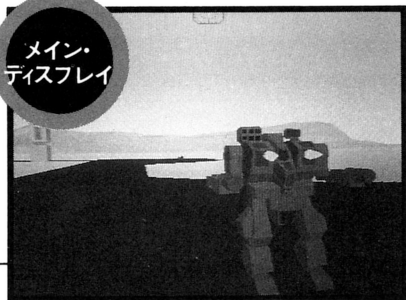
▲インストラクターの人々。デモンストレーションでは、かなり高度なテクニックを見せていた。
▲店内のアイテムショップ。Tシャツやキャップで雰囲気盛り上げるのもバーチャルがもたらぬ。

BATTLETECH

PHAMA

内部なのだ!!

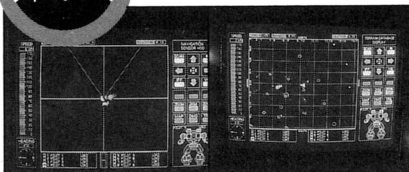
メイン・ディスプレイ



メインディスプレイは3Dタイプ。自機の進行方向の状態を確認することができる。

照準が敵を捕捉するとディスプレイ上にサインが出るので、それを合図にトリガーを引く。ステージによっては、天候の変化はもちろん、さまざまな障害物も出現する。

サブ・ディスプレイ



メインディスプレイの下にあるサブディスプレイは、レーダー用のスクリーン。レーダーは距離別に3タイプあり、これを状況に応じて使い分けことが、上達への第一歩。また、マップタイプのレーダーを使うと、戦場全体の様子を確認することもできる。

Tシャツ&テレカ&ブックプレゼント



今月はおまけとして、「バーチャル野郎」初のプレゼントをあげてしまおう! 実はコレ、バトルテックのマスコミ関係者用のおみやげなのだが、本とTシャツとテレカの3点セットをまとめて1名にお贈りするぞ。

希望者は、ハガキに住所・氏名・年令と、これからこのコーナーでレポートしてほしいマシンやジャンルまたは場所などを書いて、次の宛先まで。〒101-01 千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン編集部「バーチャル野郎」係まで。締切は9月29日だ。

かかってきなさい!!

ホビー情報は、今月も小五にドーンとおまかせっ!!
 (新ホビー天国) 初代熱血硬派くにおくん、
 キン肉マン、ストIIの裏技まで徹底解説!!
 アクションゲーム地獄耳+
 バーコードバトラーIIカード大図鑑

★9月号・10月号連続★

応募者全員サービス

応募するとどちらかがもらえる!

ソニックゲームカセット
 アームキャリア

ERUちゃん
 うらないボーイ

さらにWチャンス

応募者の中から抽選でバーコード
 バトラーIIなどが当たる!!

特別読みきりまんが



水島新司先生
 かきおろし32ページノ
 オレは景虎だ

新ギヤラ大紹介
 とんねるず
 爆笑スタジオ
 生中継

小学五年生 10月号
 9月5日 発売

定価460円
 ※タイトル・内容はかわることがあります。

子供雑誌がけってやらなかったオキテ破りの企画

1992年版 最新おもちゃ徹底検査

小六情報部員が話題のおもちゃをきびしく採点。

おもちゃ会社の人、採点が厳しすぎたらコメンなさい。

ドラクエニックス直撃取材

に成功!!

きみの知らなかった

チャゲアス

ドラクエニックス大プレゼント

栄光と挫折の13年間のすべて

SAY YES 280万枚。小六での
 支持率ナンバーワン。今を生きる伝説、
 チャゲアスの13年をいっき読み大特集。

小学六年生 10月号

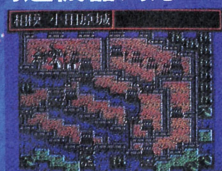
9月5日
 発売予定
 定価460円

PC ENGINE NEW WAVE HARD & SOFT

最新ハードと対応ソフトが
新たな可能性を開く!

PCエンジンに新たな周辺機器が登場! それと同時に対応ソフトも発表され、PCエンジンワールドがますます広がった。そこで今年中に発売される周辺機器と対応ソフトを、まとめて紹介しよう。

周辺機器対応2大ソフトを完全紹介!



「信長の野望」
— 武将風雲録 —

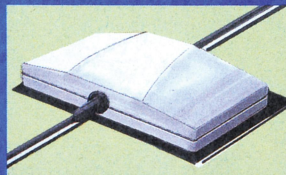


「レミングス」

ゲーム世界をより楽しくする周辺機器を徹底解説



「PCエンジンマウス」



「メモリベース128」

メモリ
ベース128
対応

信長の野望

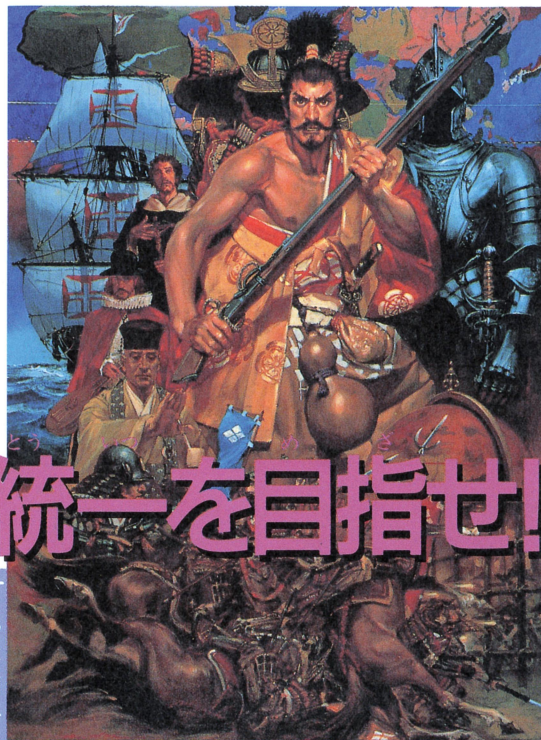
光栄
11月発売予定
価格未定

武 将 風 雲 録



PCエンジンに参入が決まって、参入第1弾ソフトが『信長の野望～武将風雲録～』であるということは、もうみんな知っているよね。

その“信長”が今度発売される、大容量バックアップシステム『メモリベース128』に対応しているのとも知っていることだろう。(え、知らない? 知らない人は先月号を読んでくれ!) まあ、そういう難しいことはあとで説明するとして、とりあえずPCエンジン版の“信長”の画面を手に入れたので、とくとそのデキの良さを御覧あれ。写真を見ただけで感じたことは、とにかくその移植度の良さにおどろいた。これならファンも安心かな?



戦国武将を操り全国統一を目指せ!

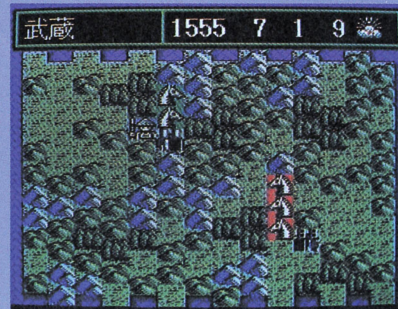
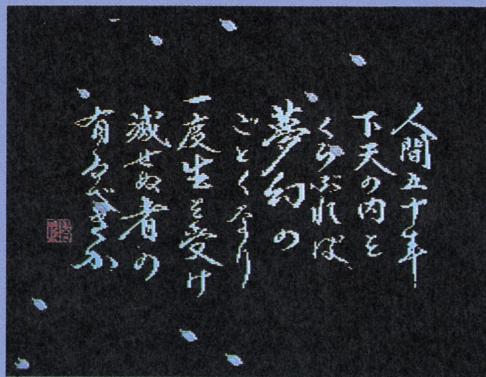
これがPCエンジン版の画面だ!!

せっかくこういうページが取れたんだから、PCエンジン版の画面をお見せしないと読者のみなさんにもうしわけがたたない! そこで月P編集部は光栄さんに兵糧500と金600を献上し(太ウソ)、みことPCエンジン版の画面を入手することに成功したのだ。とりあえずは、まだ4カットしかないけど(スマン!)そのデキの良さは十分伝わることだろう。発売日は当初の予定より少し遅れて、11月頃になるらしい。SLGファンの読者にはもうしわけないが、もう少しなので待ってもらいたい。

PCエンジン版は基本的にはパソコン版の忠実な移植になるらしい。これほどの完成度の高さなら、SLG野郎の方々にも納得がいくんじゃないかな! いつも移植希望のところで上位をキープしている程の超期待作だけに発売がすごく待たれる。



▲この画面でキミが操作する大名を選択するのだ。大名は全部で48人! この中から1人を選んで覇者を目指そう。(これは、PC9801版の画面です)

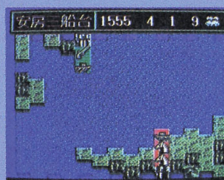


▲敵国との戦闘シーン。これはまだ開発中の画面だけど、来月号ではもっと新しい画面が公開できそう。

パソコン版とどこがちがうの?

PCエンジン版 パソコン版

2つの画面をくらべてみると、PCエンジン版の方が、より正方形にちがひ画面であることがわかる。これは、両ハードのグラフィック機能のちがひによるもので、ゲームの内容じたいには、あまり差がなさそうぞ/



▲はやくサンプル・ロムが編集部に来ないかな～。とにかくプレイしたいよう。



▲プレイしたことのある人もない人も一見の価値はあるぞ! しのこの言わずにやってみるべきソフト。

※画面は一部パソコン版を使用しています。

パソコン界の信長! PCエンジンの覇者となるか?

参入第1弾ソフトに『信長の野望〜武将風雲録〜』を発表した光栄さん。先月号に続いて、大容量バックアップシステムや、次に発売が予定されているソフトについてお話を聞いてみた。

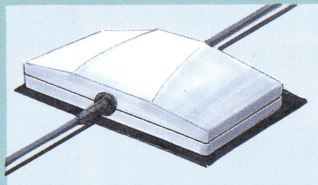
編集部 —— 今後、光栄さんが発売されるソフトについては、全て『メモリベース128』対応になるのですか?

高津 —— これから発売が予定されてるソフトについては、基本的には対応させていくと思います。うちのソフトを開発するにあたって、この『メモリベース128』の機能が重要というの、そのおもしろい理由ですね。



編集部 —— 『信長の野望〜武将風雲録〜』は、どうして『PCエンジンマウス』

▶これは『メモリベース128』の予想図。詳細については87ページを見てください。



に対応していないのでしょうか?

高津 —— PCエンジンマウスにつきましては、対応させるか否かは今のところ検討中です。

編集部 —— 今後、発売が予定されてるソフトに関しては、PCエンジンマウスに対応させるのですか?

高津 —— これも、実際のところ現段階では、検討中なんです。

編集部 —— 光栄さんが進めている、パソコン版とPCエンジン版のソフトの開発で、大きな違いや特徴は、どこにありそうですか?

高津 —— 基本的にうちのソフトをPCエンジンに移植するときは、CD-ROMという大容量のメディアで、大容量ならではのメリットを活かした開発を心掛けていきたいと思っています。

編集部 —— では、最後の質問になりますが、この次に発売が予定されてるソフトは何でしょうか?

高津 —— 次に発売するソフトとしては、もうすでにパソコンなどで発売しております『三國志Ⅲ』をS・CD-ROMで出していきたくと思っています。他のソフトに関しては、今のところはまだ未定です。

編集部 —— 期待作が続きますね。どうもありがとうございました。



▶これから発売されるソフトは、マウス対応になればいいのにね。

自分の国を育てて大きくする

『信長』のはまる要素の一つに、“自国をそだてて大きくする”というのがある。これは、どの戦国シミュレーションにもいえることだろう。初め、ゲームの中での自分の国はそれほど大

きいわけではない。他国と同盟を結んだり、自分の国の土地を開発したりして徐々に国を大きくしていくのだ。急激に大きくなるわけではないけれど、一步一步確実に自分の国が大きくなっていくところを見るのは、たえようもなくおもしろい所であると思う。



▲全国制覇への道は長いぞ!

『信長』はここがおもしろい!!

他国との戦いに勝ち、領土拡大!

戦国シミュレーションというだけに当然、他国との戦争は避けられない。君は配下の武将を操り、敵を殲滅しなくてはならないのだ。

こういふところでも、はまる要素を見つけることができる。できることなら、他国との戦争はしたくない人もいられるかもしれない。しかし、全国制覇を成し遂げるにはどうしても戦争は避けることのできないものである。戦争で相手に勝つことは、全国制覇への近道でもあるのだ。



▲武田と上杉の名勝負の1シーン?

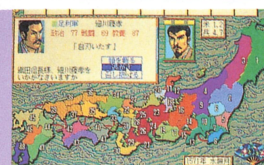
もちろんいろいろなイベントもあるよ

戦国SLGはプレイ中、たとえばいろいろな所で、いろいろなことが進行している。『信長』でも、当然のことながらいろいろなイベントが起こる。プレイヤーには常に正確な状況判断が必要なのだ。



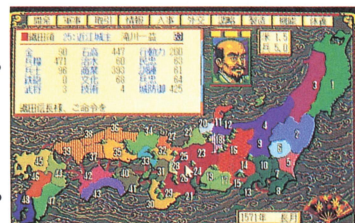
◀いろいろなイベントがあるけれど、この“災害”のイベントだけはさけないものである。

▶配下の武将は、基本的に史実をもとに設定された年に加わることが多いみたい。



戦いに勝つとこんなことが!!

戦いに勝つと、当然のことながら敵の国が自分のものになる。それだけではなく今まで敵の大名に仕えていた武将は、全て君の配下に加わってくれる。これはかなり大きなメリットである。配下に加われば、それに比例して国も大きくなっていく。どちらにしてもおいしいことには変わらない。



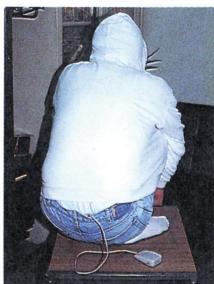
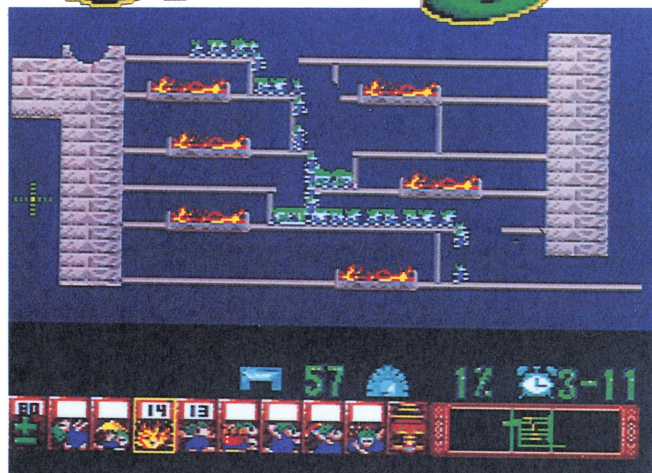
▲戦いで勝つと、当然のことながらその土地は自分のものになる。できれば他の方法で広げていきたいものだ。

マウス 対応



サン電子/11月発売予定

価格未定



マウス対応ソフト第1弾となる

『レミングス』。マウスと

いえば…おっ、なんだいコ

リア!? え、妖怪マウス男だって? まさに怪異!
あ〜カワイ、体中が…ポリポリ。あまりにもバカ。
さて、夏休みも終わりである。今月は去りゆく夏を
惜しみながら、猟奇マウス男がその場しのぎでまと
めた、レミングたちの生態をレポートするのだ。

怪奇マウス男の夏休み研究レポート

レミングの生態観察日記

観察

1

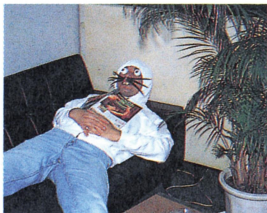
ひたすら歩き続ける

レミングたちは画面に登場するや、画面の右側に向かってひたすら歩き続ける。てくてくてくて。全てのレミングはただ歩くだけ。水や火、崖、トラップ…、行く手にどんな危険が待ちうけているかが、かまわず身の破壊に向かって歩き続けてしまう。てくてくてくてくてくて……もういい? でも、歩いて行ってしまうんだよ……てくてくてくてくてくて。

そんなレミングたちの前進をやめさせるのは〈プレイヤーが命令を与えたとき〉と〈障害物に当たったとき〉だけ。ただし命令コマンドの中には、レミングをストップさせて、また歩き出させるなんて便利なものはない。また障害物は、レミングの向きを変えることができるだけで、

向きを変えたレミングはまたひたすら歩き続けてしまうのだ。そう、(プロッターのコマンドを除いて)レミングは立ち止まることができない。昼夜の別なく、休日もなく、ひたすら働き続けるオイラの姿を見るようで、哀しい。生きるってツライよな……。

ひたすら歩く



何とも命令しない、マウス男はすぐ眠りこんでしまう。目を開けたまま寝るので、とても不気味だ。



①がステージに登場するレミング数。②が助けられるレミング数。③が割られるレミング数。

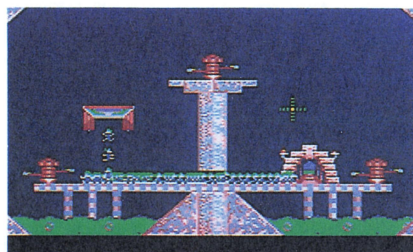
上のステージ開始前の画面で指示されているように、各ステージごとに決められたレミングの数(ステージに登場するレミングのうち何%)を出口まで導いて助けてあげるのが、このゲームの目的なのだ。

観察

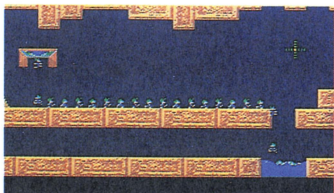
2

集団でワサワサ行動する

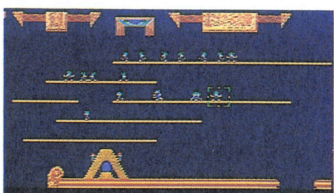
しかも、そんなレミングたちが集団で登場する。命令の数には限りがあるし、ひとりに命令してる間にも、他のレミングたちはワサワサと歩き、押し寄せる。やっぱさ、自主性や独立心なんて持ってないし、ひとりで生きるにやが弱すぎるんだよな、オレって。



▲ホラ、こんなにワサワサ集まれるのだ。ひとりに命令を与えたり、命令を実行させてる間にもワサワサ歩き続けるので、プロッターを使うなどしてどこかに閉じこめたりしておかないといけな。



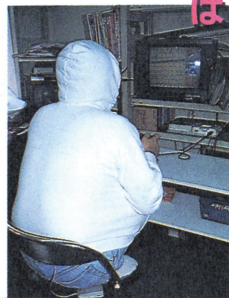
何とも命令しないと危険に陥る。ひたすら歩き続けてしまう。



命令を与えて、危険を回避させてあげることが大切だ。

マウス男は孤独だ……

嫌われ者のうしろ姿は、孤独さ、ひびく。社会ではある程度の協調性も必要だ。



残暑お見舞い、マウスあげます

▶サン電子の江口弘泰さん。お忙しい中ありがとうございます……。



——もしもし〜、いつもお世話になっております。月Pのマウス男です。

江口：ハイお世話さまです。

——毎日、アツついすね。名古屋（サン電子は名古屋にある）も暑いとか？

江口：ええ、暑いですよ。

——じゃあ、冷めしめんなんかおいしいっしょね。冷〜たく冷やしたうしろや、冷し天むすなんかもいいかな。

江口：ハハハ（苦笑）

——ボクなんか全身ビショビショっすよ。

江口：なんか

へんものでも被ってるんじゃないですか？

——へへへ、



だか、戦隊のマウス男。妖怪のきき方を知らないのだ。

電話なのによくわかり

やすね……。で、あの一、マウス対応のことなんすけど……。

江口：ハイ、『レミングス』はもともとパソコン版ではマウス対応のゲームでし、やっぱりコントローラーよりマウスの方が遊びやすいと思うんですよ。実はスーパーファミ版を出すときにも、マウス対応にしようか真剣に検討したくらいなんです。

——はあ、なるほど。

江口：PC版を出すにあたって、ちょうどNECからマウスを出すという話があったものですから、それじゃマウス対応にしようとなったわけです。

——マウスが発売されることで、これからPCエンジンはどうなるっすかね？

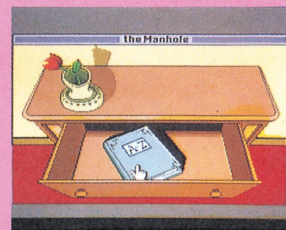
江口：そうですね、やはりパソコン系のゲームが移植しやすくなるでしょうし、増えてくるでしょうね。

——『レミングス』に続く、マウス対応のゲームは考えてますか？

江口：ハイ。去年『マンホール』というゲームを出しましたが、あれもマウスがあればより遊びやすく、楽しいですよ。あの『マンホール』タイプのゲームを現在、検討してます。

ところで、このインタビューの見出しですけど、マウスあげるんですか？

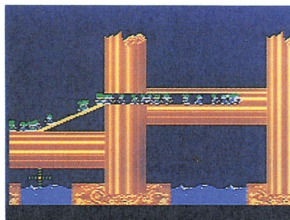
——いえ、こりゃほんの冗談で、へへッ……。



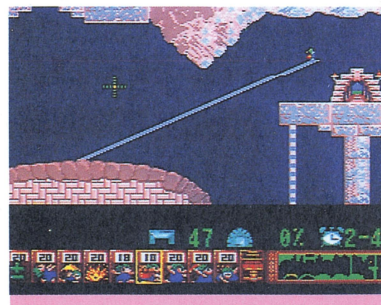
◀『マンホール』は画面のあちこちをクリックすると、いろんなことが起こる。

観察 3 命令には忠実である

ただし命令を一度与えてしまつと、目的を達するまで途中でやめさせることができず（穴を掘り続けて画面外まで掘り進み、そのまま自分が落っこっちゃうこともある）、ブロックなど用済みになった後、自爆させる以外に手だてがないものまである。愚直で小心で働き者で、しかも融通がきかない……。なんか身につまされる話だな。レミングら、今度一杯やろうぜ。

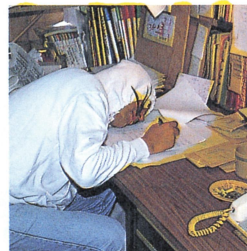


▲「穴掘り」系の命令は、掘る所がなくなるまで行動をやめない。



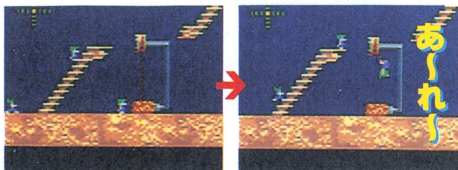
▲ビルダーは12段まで階段を作ると、行動をやめてしまう（すると落ちる）。やめたところでまた命令を与え続けられ、こんなに作れる。

▼目玉をつけてることをいいことに、起きてるふりして（見えない？）うたた寝するマウス男。命令してもなくても、ひたすらおバカな面妖野郎である。



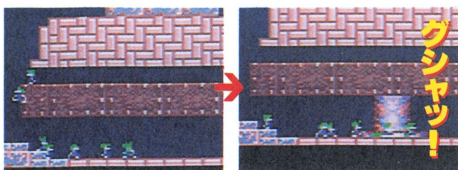
ステージにはトラップもある！

ステージ中には地形上の障害のほか、数々の思わぬトラップも仕掛けられているぞ。とにかく、レミングたちの行手には危険がいっぱいなのだ。



▲これは人喰い（？）井戸。うかつに近づくと……。

▲つるべに足をとられて、井戸に落とされてしまう。



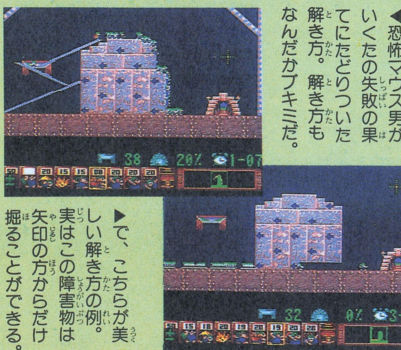
▲ここはただ歩かせるだけ、な〜んて思っていると……。

▲こんな圧サク機みたいなにつぶされてしまうのだ。

2人で知恵を競うのも楽しい！

●1Pモードで知恵くらべ！

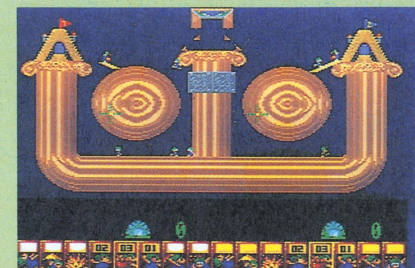
1Pモードも、ステージによってはいくつかの解き方ができる所がある。解き方にも個性が表れたりして、楽しいかもよ。



▲恐怖マウス男がいくたの失敗の果てにたどりついた解き方。解き方もなんだかブキミだ。

▶で、こちらが美しい解き方の例。実はこの障害物は矢印の方からだけ掘ることができ。

●2Pプレイもあるぞ!!



もちろん2P同時プレイモードもある。ここでは、どちらがよりたくさんのレミングを助けられるかを競うのだ。コントローラーでも遊べるけど、この2Pモードもマウス対応になる予定だ。

PCエンジンの世界をひ

1 PCエンジンマウス

11月(『レミングス』と同時)発売予定 予価4980円



最初に紹介する周辺機器は、快適な操作環境を実現するPCエンジンマウス。現在パソコンの世界では欠かせないアイテムのひとつになっているマウスが、ついにPCエンジンでも使えるようになるんだ。

マウスはパッドと違ってすべて片手で操作できるから、スムーズかつ楽にゲームを進められるのが特徴。さすがにシューティングやアクションには向いていないけど、シミュレーションやRPG、アドベンチャー

などでは絶大な威力を発揮する。PCエンジンマウスの場合は握りやすい大きさ、そして①、②ボタンともに大きく押しやすいのが特徴だ。またラン、セレクトボタンは側面に配置されていて、ちょうど親指で押せる位置についている。

接続方法はパッドと同じく、本体のコントロールパッド端子につなげばOK。またマルチタップを使えば、最大5つまで同時に接続できるのもパッドと同じだ。

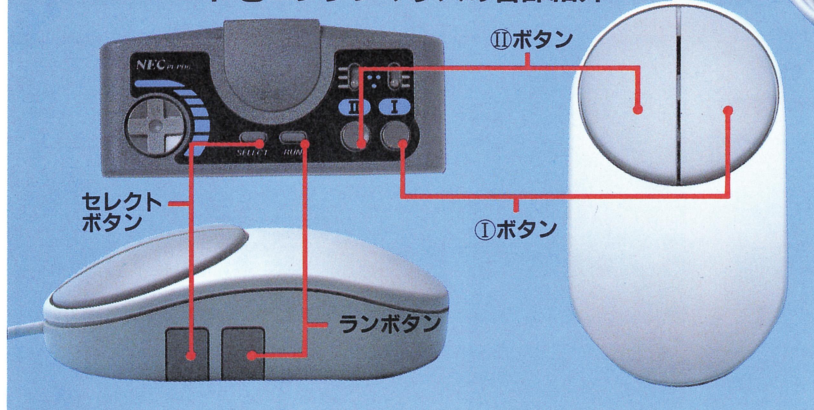


◀写真のように端子はこれまでのパッドのものと同じ。

▶マウスは平らな所で使う。片手で移動しながらボタンを押せるのが魅力だ。



PCエンジンマウスの各部紹介



基本性能

ボタン	4個
接続端子	パッド端子
最大接続数	5個まで(マルチタップ使用時)

INTERVIEW

ゲームをよりおもしろくする提案という考えから生まれた周辺機器

今回紹介している4つの周辺機器は、どのような発想から生まれたものなのか? さらにこの周辺機器の登場によってこれからPCエンジンはどのように変わっていくのか。NEC HEのお2人にうかがってみました。

—これらの周辺機器はどんな発想から生まれたのですか?

山岸氏(以下敬称略): まず第一に、ユーザーのみなさまにゲームをより楽しく遊んでいたための提案、というわたくしどもの考えから、これらの周辺機器は生まれました。定期的に91年に新しいハードを発表してから約1年、そろそろ新しい周辺機器を発表するのではないかと、と—そのあたりを具体的に、それぞれの周辺

機器についてお聞かせ願いますか?

安島氏(以下敬称略): マウスの場合は、最近増えてきたパソコンからの移植ゲームを、おもしろさを損なわずに楽しんでいただきたい。またこれからの移植を、円滑にしていくなにも必要だと考えました。

山岸: メモリベースにつきましては、現在パソコンゲームの主流であるシミュレーションなどを移植する際、バックアップの少なさをカバーするという考えから作られました。



NEC HE
山岸 邦彦氏



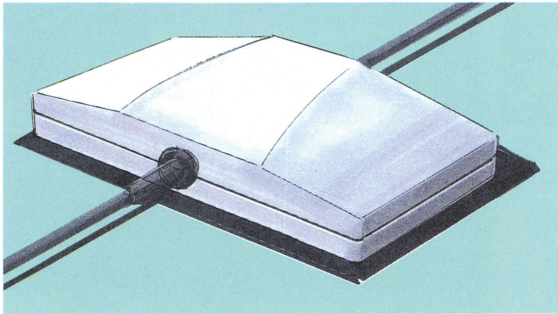
NEC HE
安島 英明氏

—では最後にこれからのPCエンジンのソフト状況はどうなっていくのでしょうか? 山岸: PCエンジンの場合、いままではアクションやシューティングが大きな柱となっていました。今後はシミュレーションやRPGなどがかわって柱となっていくのではないのでしょうか。パソコンからの移植もさらに増えていく、とも予想しております。

ろげる4大周辺機器登場!

2 メモリベース128

11月(『信長の野望』と同時)発売予定 予価5980円



メモリベース128は、バックアップ用増設メモリだ。つまり、このメモリベース128を接続すると、バックアップラムの容量が増え、対応する

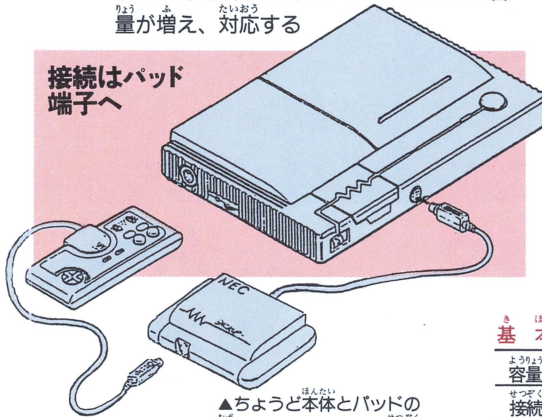
ソフトは複雑なデータなどをバックアップしてプレイすることが可能になる。これはマップやパラメータの複雑なSLGやRPGには最適なのだ。

さて問題のメモリ容量だけど、名称にもあるように128キロバイトとなっている。こう書いてもピンとこないかもしれないけど、いままでのCD-ROMの容量が2キロバイトといえば、そのすご

さがわかってもらえるんじゃないかな。実に64倍に増えたんだ。

接続方法は左の図のような感じになる。まず本体のコントロールパッド端子にメモリベース128を接続し、さらにメモリベース128にコントロールパッドを接続する。今までと同じようにマルチタップは使えるし、もちろんPCエンジンマウスだって接続OK。さらに電池内蔵タイプだからメモリベースを友達の家を持っていけば、そこで続きを遊ぶこともできるぞ。

接続はパッド端子へ



▲ちょうど本体とパッドの間にはさむようにして接続をすることになる。

基本性能

容量	128キロバイト
接続端子	パッド端子
電源	単三電池×4本

Q&A

なんで さてここでは今回発表された周辺機器に対する、素朴な疑問を集めてみたぞ。新しい周辺機器を活用するためにも、じっくりと読んでね。

Q マウスのカウント数は変えることができるんですか?

A カウント数っていうのはマウスを動かしたときに画面上のカーソルが動く速さのこと。本体にはカウント切り替えはついてないからソフト側で対応することになるぞ。

Q マルチタップにメモリベース128を接続すればセーブ容量も増える?

A 残念ながらそれはできない。マルチタップにメモリベース128を5つつないだからといって、セーブ容量が5倍になるということはないのだ。

Q メモリベース128はセーブ内容をどのくらいおぼえているの?

A マンガン電池を使った場合は約4か月。アルカリ電池ならば、約10か月間は大丈夫。やっぱり期間の長いアルカリ電池をおすすめするぞ。

Q メモリベース128の電池交換のときにデータは消えちゃうの?

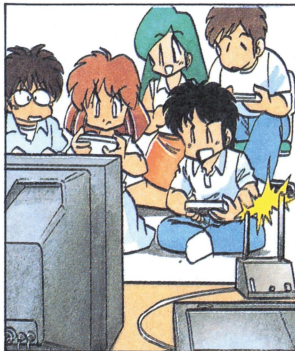
A PCエンジン本体の電源を入れ、メモリベース128を接続した状態で電池を交換すれば、中のデータが消えることはないからご安心を。

年末にはさらに2つの周辺機器が登場予定!!

3 コードレスパッド

その名の通りコードなしのパッド。普通のAV機器のリモコンと同じように、赤外線でパッドから受光部に信号を送るんだ。

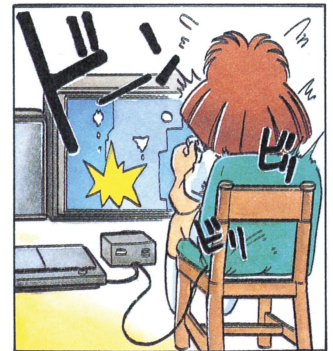
もちろんこのパッドを複数買えば、対戦プレイもOK。ただしコードレスパッドと普通のパッドをまぜて使うことはできない。発売はパッドと受光部のセット、2個目以降用のパッド単体の2種類。



4 重低音体感シート

これはゲームセンターなどでよく見かける、重低音の迫力を震動で体伝えるというものだ。

独立したアンプで強調された重低音がシートのスピーカーから流れ、プレイヤーは震動を感じるんだ。STGの爆発音などは迫力倍増まちがいなし! またPCエンジンだけでなく、このシートは普通のAV機器にも使えるぞ。



次号で「コードレスパッド」、「重低音体感シート」のより詳しい情報の特集!!

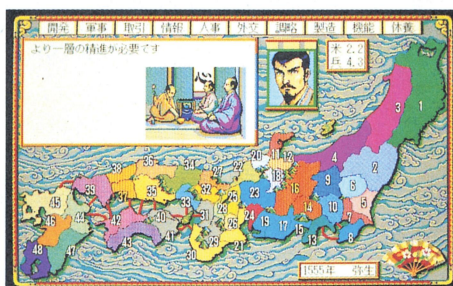
気になる今後の対応ソフトは…

新しい周辺機器の発売が決定したのはいいけど、じゃあソフトの方はどうか。今のところメモリースタック128が、82ページで紹介している『信長の野望〜武將風雲録〜』。PCエンジンマウスが84ページの『レミグス』。そして、アートディンクの参入第一弾『A列車で行こうIII』が両方の周辺機器に対応する予定だ。

では今後、対応ソフトはもっと出てくるのか？ 各ソフトメーカーさんにアンケートをしてみたところ…。

ほとんどのメーカーさんが今発表しているタイトルで、新しい周辺機器に対応するものはないという答え。そんななかで、対応を検討中のソフトタイトルが発表されたものもあるので、そちらは右の記事で紹介しておくぞ。

こう書くとあんまり対応ソフトが出ないんじゃないか…と思うかもしれないけど、これから企画を立ち上げていくものについては、必要があれば対応を検討する、という答えも多かったぞ。



▲歴史シミュレーションの代名詞ともいえる『信長』もついにPCで遊べるぞ。(画面はパソコン版です。)



▲パッドでは味わえない快適な操作感覚がゲームをよりいっそう楽しくするのだ。



▶『A列車で行こうIII』は、今回発表された周辺機器のおかげで実現した。

新たに発表された対応ソフトはこの2本だ!!

今回のアンケートで、新周辺機器に対応を検討中のタイトルが新たに発表されたので紹介しよう。実際に対応して発売される日は、そう遠くはないだろう。

BURAI 闇皇帝の逆襲

期待の本格派RPGはメモリースタック128に対応予定。セーブ容量が多くなれば、データをたくさん保存しておけるはず。セーブデータをたくさん残しておきたいときには役に立ってくれるはずだね。



マールマッドネス

特殊なゲーム性と操作感覚が楽しいアクションゲーム。こちらはPCエンジンマウスに対応を予定している。コロコロと画面中のボールを転がすゲームだけに、マウスを使えば楽しさ倍増!



SLG & RPGの時代が本格的に到来!? 人気作の移植も可能性は大!!

さて最後にPCエンジンマウスとメモリースタック128の登場によって、どんなソフトが増えてくると思いますか？という質問をしてみた。この結果で、ある程度PCエンジンの将来が見えてくるはずだ。

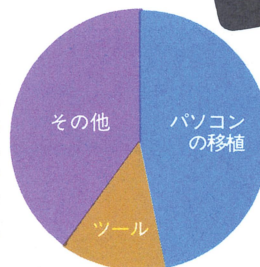
そして、その結果が右の円グラフだ。まずPCエンジンマウスについては、パソコンからの移植、という意見が多かった。最近のパソコンゲームは、マウスを使ったものが多く、そのおもしろさを完全に移植できる状況になればパソコンからの移植が多くなるであろう、ということだ。具体的にはマウスを使ったRPGやSLGの移植が増えるんじゃないかな。

メモリースタック128は圧倒的にSLG。逆にいままではバックアップラムの少なさから、SLGが少なかった、といえるかもしれない。こちらはパソコンからの移植はもちろん、オリジナルのゲームも増えてきそうだね。

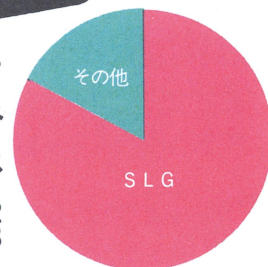
メモリースタック128は圧倒的にSLG。逆にいままではバックアップラムの少なさから、SLGが少なかった、といえるかもしれない。こちらはパソコンからの移植はもちろん、オリジナルのゲームも増えてきそうだね。

▼アンケート結果を見ると、パソコンからの移植ゲーム。特にSLGやRPGが多くなってくるのが期待できる。

PCエンジンマウス



メモリースタック128



こんなゲームを移植してほしい!!

本誌の「移植希望TOP10」で上位にきている、パソコンゲームがこの2つ。新しい周辺機器が発売されることだし、PCエンジンに移植されるとうれしいね。

「プリンセスメーカー」



「プレイヤーが1人の女の子を育てていく、という風変わったシミュレーションゲーム。(画面はPC9801版)」

「エメラルドドラゴン」



「ファンタジックRPGの超人気作。豊富なビジュアルとストーリー展開が人気のポイントだ。(画面はFM-TOWNS版)」

NINZIN CLUB



ニンジン倶楽部



私のいなかでは今でも寢床に蚊帳をつる。中に入ると、大きな虫カゴに入れられた虫の気分。その日、締切りに追われる夢を見て、大きく醜い虫は妙な調べを奏でた。♪トホ、トホホホ。

憩のコピー館

これでキミもコピーライターら!!



●東京都/イシュト・ヴァーン

♪ようこそ光栄、クッククック〜

〈話題点9.85〉なにかと話題の青い鳥ですからね。初回から高い得点が出ました。

●大阪府/ロシアン

♪3歩進んで2歩ザナドゥ〜

〈歌唱点9.80〉有力選手が続きます。審判の傾向でしょうか、歌謡モノには高い得点がつくようです。ちょっと問題ですね。

では、ここで審判員の模範演技をひとつ。

♪北あ〜のウィザードリィでは〜

……おやおや転倒してしまったようですね。

●静岡県/熱血士長〇嶋悟

ネタもつきた〜(メタモジューター)

〈苦労点9.75〉テーピングして足をひきずりながらの演技。がんばりました!

●島根県/EggMAN

ドル高NO! どう? (ドルアーガの塔)

〈経済点9.80〉オリンピックも政治や経済と無縁ではありませんからねえ。……ところで、このコーナーのどこがオリンピックなんですか?

●千葉県/大出和彦

荒井 注 (BURAIII)

〈人名点9.90〉評価の項目もいろいろあります。この大会を盛りあげようという意気込みが、審判にも感じられます。

ではここで再び、審判員の試技を――。

スナッチャーケンちゃん

……あらあら失格となってしまいました。

●福島県/桜桃太郎

す〜ば〜葉巻 (超元貴)

〈馬場点36文〉葉巻といえばG・馬場さんだけに、得点36文とは審判もイキなはからい! え、どこがー!?

●青森県/XYZの伝言板

エバラ! (YAWARA!)

〈有効〉おっと、技をかけそこなったようにも見えましたが、有効が出ました。でも得点でいえば20はほしかったですね。焼肉ジュージュー……ははは。

●島根県/EggMAN

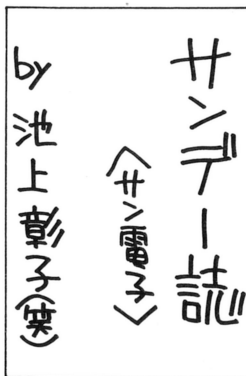
エッチ団長 (ドッジ弾平)

EggMAN 2 回目の演技。お、江口団長から抗議の声があがっております。「エッチはエッチでもサンドエッチがいい」

●兵庫県/名なしのゴン

小田君のせいだ (おたくの星座)

場内水を打ったような、この盛りあがり私のせいでしょうか? おかげさまで、私はいま人生でいちばんトホホです。トホホ。



▲兵庫県/光園 何を食うの? え、A定食で食おう?……

▲神奈川県/池上彰子(笑) 少年サンデーもよろしくっ!

▲愛知県/青黄青鸚哥 さ、うそ! そりや易者ボーイだって。うそ!

▲鹿児島県/ペロペロバダダ おい、足が止まってるぞ。

▲愛知県/ベベのぶ 実は、私は伊東蒼子子のファンだ……。

と き よ ど も TOKYO DŌMO

夜霧の日比谷公園でイ
カしたあの子とランデ
ブーなのさ。きみみた
いなC調な男とはつき
あいきれない。

書くのに失敗したハ
ガキは、捨てるの
はもったいないし、ど
うすればいいのですか。

僕は高校生になる前に月Pに投稿するのを
やめたいのですが、どうしたらいいので
しょうか？ (沖縄県/ルーイ)

まだそんな寝ぼけたこと言ってるやつがい
んのか。少しばっか痛いメをみないとわかん
ねえらしいな。おーし、例の粗品送りつけて
やる。それから、もしこのことを親にチクッ
たりしてみる。次は……『ドラゴンナイトⅡ』
のすげえ恥ずかしい写真送りつけっかな！

ちょっと古いんですけど『ファイティング
ストリート』を買ったのですが、説明書
がなくて困っているんです。3つの技のやり
方を教えてください。(奈良県/藤原 学)

まず「波動拳」の場合、両手を腰のところで
構えて気をためて……あ、これはウソウソ。
ホントは、「波動拳」<方向キーを下→右ナメ
メ下→右の順に入れて①ボタンを押し、ハド
オケン！と叫ぶ>。「竜巻旋風脚」は<方向キ
ーを下→左ナメメ下→左に入れて①ボタンを
押し、タツマキセンブーキャクウー！と叫
ぶ>。「昇龍拳」は<方向キーを右→下→右ナ
メ下に入れて①ボタンを押し、ショウーリ
ュウケン！と叫ぶ>だ。確か説明書にもそう
書いてあったぞ。

の前、公衆電話で話したら、イキナリ
男の人の歌声が聞こえてきた！……。す
ぐ終わったけど、これって電波の関係なの？
なんにしても怖かったよ……っ！(涙)

(広島県/てんちゃん)

電話の混線じゃない？ または、近所のカ
ラオケの電波が、回線に侵入しちゃったとか。
あるいは、君がいないと、以前聞いた歌が、
なんにもできない耳に残っていたとか、わけ
じゃないと。テープに録音した覚えのない歌
声が入っていたり、ワープロに知らない文章
が打ち込まれていたり、そんな話もよく聞く
けど、もし君に一つだけ、きつと。強がりを
言えるのなら、気のせいだって。こんな科学
の時代に、もう恋なんてしないなんて、そん
なこと、言わないよ絶対、あるわけない。

月Pが4周年を迎えると、粗品が豪華にな
るというウワサを聞きましたが本当です
か？ (広島県/勇者はっちゃん)

あくまでもウワサである。だが確か、1周
年の頃の粗品がマドンナのサイン入りペンシ
ル、2周年の時にセナ愛用キンチャクバッグ、
3周年が宮沢りえの写真集だった。あ、これ
もウワサにすぎないけど。実は私も粗品の
内容はよく知らない。でも全く根拠のないこ
とは人のウワサにならないものだ。さて、4
周年は、中国の株購入抽選券あたりか……も
ちろんこれもウワサの域を出ない。

イエーイ！ ノってるかーい？ このナウ
なヤングにバカウケな、ミーのグレイ
なハートが、ブルーになったユーのハートを
ルンルンにしてあげちゃうよ……ん！

(千葉県/Mr.死語)

キミはルー大柴か？ ほかあ、これから、

なんとかして下さい。(京都府/ブイハチ)

なんとかしてと言われても、書きまちが
いはボクの責任じゃないぞ。そうそう、書き損
じたハガキは、郵便局へ持っていくと、クス
ッ(これ笑うよな)、新しいハガキととりか
えてくれるぞ、クスクスッ(笑うなって！ウ
ソだと思われるだろ)。手数料を少し取られる
かもしれないけど、プッ、クッククック
(ほら、ガマンガマン！)。でもね、これを月
Pで読んだって、絶対言っちゃダメだよ、ク
ヘックククッ、こりゃあたまらん、ガヒヤ
ヒヤヒヤ、とにかく郵便局へ、フッヘヘヘ、
行ってごらんよ、ブハハハハ(笑)。

おい！ もっとまじめにコメントを書かん
か。このコーナーの目的をもう一度口に
するのじゃ！ とは、おじいちゃんの弁。

(青森県/PCよ、メガドラに負けるな!!)

「8位以内の入賞です。あれ、これって目
的じゃなくて目標でしたっけ？」

(某人気ゲーム大会に出場予定のゲーマー)

「この担当者まじめよね。靴下にアナはあ
いてるし、お金がないもんだから、水道の水
に味の素ふりかけて、スポーツドリンクだっ
て飲んでるし……。あ、これってみじめって
こと？ ウフ、フフフ」

(冬でも靴下をはかないデザイナー)

「これからコメントに先を書いて、そのコメ
ントに合わせて読者からお便り募集しまし
ようか？ こりゃおもしろい。やりましょうよ。」
(黒ボンみたいな顔のお調子モノの編集者)

背負いでポン



んな奴あ
いね〜よ。プロデューマー列伝

『犬に股間をかみつかれ、ショックで気絶した友人B』 (三重県／劉備玄德)

『学校のア^{がっこう}ルミ^{かん}缶のリサイクルごみ箱には、
なぜかビ^{かん}ール^{おお}缶が多い』

(愛知県／服部かめか)

『バナナを兄貴に食べられ、怒って家出した
我が友、M』 (広島県／てんちゃん)

『「歩^{ある}こう会^{かい}」という団^{だん}体^{たい}が、観^{かん}光^{こう}バ^バスに^の乗^のっていた』
(奈良県／木村スネ夫)

『某TVの「ギルガメッシュないと」を“ド
ルアーガの塔”に関係にある番組かと思って
いた私』
(静岡県/みとさく壱)

♪僕はウィザードリィに**かんけい**のある**ばんぐみ**かとおも**おも**ったぞ。

『^あ当たりつきアイス^かを買^たって食^ちべていた父^{ちち}が、突然^{とつぜん}「^あ当たり^かと書^かいてないぞ^{おこ}」と怒^{おこ}っていた。全部^{ぜんぶ}当たりだと思^{おも}っていたらしい』

(愛知県／動くモアイ像)

相談人生

▶ 第3回のお答え ◀

『死んだときに備えて、保険に入れ。
これで安心して…』

(石川県／島津貴久)

みなさん、^{あなた}暖かい^{おうえん}応援ありがとうございます。
^お無^じ事^{かえ}帰ってきました。 |

▶ 第4回のお答え ◀

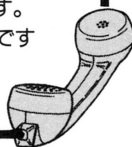
『有意義な生活とは、早起してTVを見て寝る。これを繰り返すことです』
(神奈川県／風見ダック)

『やっぱゴムでしょう。これでエン
ジョイライフ』 (茨城県/Z)

今月の相談



ほんし エー
本誌デザイナーA。
アニキとの噂あり。



女子校 レポート

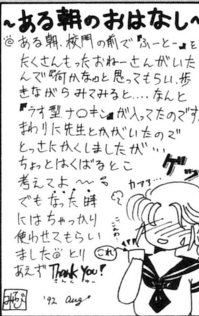
秘密の花園だより♥



▲山口県／胡桃りゅうか あおいちゃんみたい。ちなみに僕も、仕事中よく寝てるぞ。



▲大阪府／びかた　…男なんてみんなそんな
もんだよ。年齢なんて、関係ないの。



▲埼玉県／雅冴子 んん、あ、もらえて
良かったね。ん、コメントしづらいなあ。



静岡県／隼人へっ!? 25Mって普通じゃ
ないの? 僕の学校はそうだったけど。



静岡県／まっちゃん バス通学つてのも楽し
そうだなあ。でも、大変そう。



新潟県／霧原とう 女子高生見るの好きなの？ いやー奇遇きぐうだなあ。僕ぼくも好きすだよ（笑）



▲富山県／あやたろう
あなあ どう考えても、ピア
スの穴開けるつて恐い。 どう
勇気あるねえ。



▼大分県／難波繁次　なにで!? モテまくる
う!! オ、俺おれも行くぞ…我われながら飢うえてるな。

最近 映画館で映画みるのが、
とても Good! やばい大迫力ね。
今度「エリア3」もみる予定。
こーいうのは TV セミオよりも大画面が
行きのね!! (ホー・ならカマシだ)
行くの楽しみかもね!! 今さらだが
映画は 映画館でみるのが BEST/
た・し・こ・ミ

92' 7月 27日 (sat.)
BY CAR-TA さん



◀ 広島県／てんちゃん
のほうがいいと思うぞ。
つまらない映画とかか
い

愛のデュエット WINK

AI まんがで

夏休みもついに終わっちゃったね。きちんと宿題やったかあ？ きっと今ごろヒーヒー言ってるだろ？ 終わらないからって、学校に火をつけようなんて思うなよ。えっ、思わない!?…僕はよく思ったぞ。今も小学館を燃やそうかと計画中だ。

まんが104号



▲東京都／発売延期太郎 未来にやってくる前に編集長アキモトと、ナガスの見るものは…!?

▲埼玉県／びよん太 ヒー!! そりゃないぜ。でも、コアラ1000000とかの可能性も…

まんが105号



▲岐阜県／季香 男として、最悪の瞬間を親に見つかけてしまったタカシ。君ならどうするや?

▲愛知県／HAT 將軍 なんだかなあ。しかし、このオヤジのにつけてのが、妙にリアル。

まんが107号



▲石川県／ホビン 編集部でも人気爆発のストII。やっぱ男なら陸、健だよな。ダルはキライ。

▲新潟県／カラス なぜえ!! なぜこうなるの。お!? 陸はなあ、陸は…オモじやないわい!!

まんが108号



▲大阪府／とよちゃん ああ格好つけて、けつこう動きていってすよう。とくに靴が経験者級。

▲埼玉県／びよん太 なぜコンニャクに切れ目が入れてあるのか? 火を通すためだろん。

次号のお題

まんが109号



▲兵庫県／名無しのコ ン やへえ、編を怒らせるのはやばすぎる。元来も大変だ。

まんが110号



▲新潟県／田野真 うつつ、涙出てきちゃったよ。僕も何匹殺したことが…

まんが111号



▲大阪府／とよちゃん ファイブロ3も出るし、タイムリー。新也はどつする!?

まんが112号



▲神奈川県／篠原に、篠原またお前か?!…これからは心の魔王と名乗れ。

借りたビデオがカスだったような…

最上悲劇

悲劇カンゲキー

●彼との海水浴にまちがってスクール水着を持ってきた。(静岡県／みなみ)

悲劇サイコー!

●学校の宿直室のダンスを開いたら、中からキノコの生えたパンツが出てきた。(三重県／劉備玄徳)

●和田アキ子のスピニングバードキックを食らう夢を見た…。(茨城県／テクニカルオクトパス)

●布団の中にゲジゲジがいた。

(奈良県／木村スネ夫)

●毎日一生懸命覗いていた更衣室が、実は男子の更衣室だったことが最近発覚した。

(愛知県／服部かめか)

●この前きた『不幸の手紙』が、現実になった…。(栃木県／PC戦士)

●2人組の○モと思われる男たちに、どつきまわされた。(静岡県／ぼん)

●うお!! 俺のメットが盗まれたア!! 返せ犯人んっ!! (本誌／テラモト)

☆今月のおまじない☆

—友達と喧嘩するおまじない—

友達にイタズラして、「スピークラーク」と言いましょう。

(奈良県／スネ夫)

—幸せな気分になるおまじない—

鏡に向かって「リルルラ…以下略」と唱えましよう。(東京都／わさび)

♪…リ、リップをバカにするなあ!!

遙かなる広辞苑

七転び矢吹ジョー

【再起】何度ダウンしても、立ち上がってくる。 (三重県/劉備玄徳)
 仏の顔もサンドバッグ

【意味】仏もサンドバッグのように殴れば怒る。 (三重県/劉備玄徳)
 論より投稿

【意味】ごちゃごちゃ言う前に、まず投稿。 (静岡県/てける)

おバカの魂百まで

【不滅】バカは来世までエンエンと転生し続ける。 (広島県/CAR-II)
 早起きは左門の特訓

【意味】早く起きたら、左門のように特訓しよう。 (新潟県/葦華)
 出るモグラは打たれる

【解釈】ゲームって、残酷だね。 (石川県/孫武長卿)

おさまつくんコーナー

● 8月号P136にある塚原監督のさわやかな(笑)な笑顔は、中日の落合選手に似ていると思う。 (三重県/劉備玄徳)
 ● 8月号P144の『激烈技』に、1年366日とあるぞ!! 1年365日だろ!! (富山県/永森豊)

♪ フツ、甘い。今年はうるう年でしょうが。 ♪ マルサもひっかかるかもね。

● ドラゴンナイトIIのキャッチフレーズに、『みなぎる勇氣と下心』とあるが、俺には下心しか……。 (兵庫県/名無しのゴン)
 ● 政治家に桃鉄を遊ばせたら、牛歩カードばかり使うのだろうか? (福島県/中島虎龍)

ザンゲの館

一粒5円のチョコを、間違えて10円で売ってしまいました。100%アップです。スマネー。許してくれ!!

(千葉県/まるまるくん)
 うーむ。罪は重いが、本人も悔いているようだし、今回は特別恩赦。

7階から植木鉢を落としたのは私です。わざとじゃないんですよ!!
 でも、誰にもあたらなくて良かった。

(大阪府/紅留離)
 紅は気付いていないかも知れないが、そこには透明人間がいたのだ。ちなみに即死だ。殺人の罪はヤケに重いぞ!! うーん、どうしてくれよう…デヘヘヘヘ…。

8月号付録チャンピオンズ・サマー入賞者発表

F1サーカス、スペシャルタイムアタックコンテスト

〈優賞〉RCカー・ロータス
 福島県/鈴木康徳 (33'62)
 〈入賞〉ロータス・ステッカー
 静岡県/池本晶彦 (34'67)
 神奈川県/岡村和晃 (34'82)
 神奈川県/横溝 浩 (34'84)
 〈次点〉月P特製壁かけ時計
 山口県/佐藤雅治 (34'84)
 大分県/池田 寛 (34'87)
 大阪府/秋本清治 (34'87)
 山梨県/柴田哲也 (34'89)
 石川県/田口善一 (34'89)
 三重県/岩中秀之 (34'91)
 愛知県/木田憲治 (34'91)
 岡山県/杉田隆一 (34'91)
 香川県/小田真明 (34'91)
 兵庫県/松田輝希 (34'91)

らんま1/2打倒、元祖無差別格闘流! 格闘トーナメント優勝者大予想

優勝者: テラモト
 〈入賞〉らんま1/2ソフト
 徳島県/鎌田敏宏
 茨城県/塚脇政勝
 群馬県/穴戸健次 (2243680)
 〈次点〉らんま1/2単行本
 宮城県/早坂伸一郎
 埼玉県/鈴木 梢
 埼玉県/長沢章雄
 神奈川県/大貫光敏
 静岡県/安間晴久
 静岡県/鈴木一嘉
 大阪府/北井 純
 兵庫県/藤原慎一郎
 広島県/瀬尾栄樹
 高知県/塩田貴史

スターバロジャー 腕自慢ハイスコア大会

〈ベスト5〉スペシャルソフト
 大阪府/岡井秀徳 (2247210)
 山梨県/星野憲次 (2247200)
 千葉県/宮本一男 (2246120)
 神奈川県/田口大輔 (2245630)
 群馬県/穴戸健次 (2243680)
 〈入賞〉月P特製クッション
 福岡県/美川洋一 (2242900)
 富山県/元井 涉 (2242710)
 愛知県/山羽健介 (2242600)
 愛知県/宗野大和 (2241570)
 福島県/我妻由明 (2240270)
 神奈川県/瀬戸昌弘 (2236710)
 大分県/手島雄一 (2233720)
 奈良県/石田耕介 (2231570)
 東京都/朝倉章太 (2229520)
 東京都/長南 靖 (2229450)

カブコンワールド ハテナ?の大冒険 全国ハテナ王選手権

〈入賞〉月P特製マグカップ
 千葉県/安藤充謙 (12問正解)
 秋田県/京極秀樹 (10)
 千葉県/小野塚雅也 (10)
 愛知県/山口隆二 (10)
 静岡県/池本晶彦 (10)
 〈次点〉ロードス島戦艦カンパネース
 神奈川県/田中 宏 (9問正解)
 千葉県/細井善文 (8)
 東京都/渡辺佳子 (8)
 福井県/中村正寿 (8)
 大阪府/福田宗弘 (8)
 北海道/矢野雅敏 (7)
 東京都/中津川邦之介 (7)
 愛知県/久野 晃 (7)
 島根県/津津 純 (7)
 香川県/水谷貴之 (7)

川のぬし釣り〜自然派〜 マモノ釣り一本勝負

〈優賞〉ビデオ新世界紀行5巻セット
 京都府/片山裕也 (コクレン99gm)
 〈入賞〉月P特製バック
 青森県/風穴敬博 (コクレン89gm)
 静岡県/佐野慎哉 ()
 愛媛県/東本貴志 ()
 岐阜県/永井川一郎 ()
 愛知県/深山喜和 ()
 山梨県/和光 久 ()
 東京都/比留間光祐 ()
 千葉県/吉野康彦 ()
 神奈川県/橋本祐樹 ()
 静岡県/永山貴人 ()

※「スタバロ・ハイスコア」大会で、ウラ技を使ったスコアが多数送られてきました。でも、この大会はウラ技なしで競技が行われることを前提にしていたので、特別審査員であるハドソンの方とも協議の結果、「ウラ技なしで225万点」を限界点として選考させていただきました。競技方法に不備点があったことをおわびいたします。……というわけなんですけど、また機会があったら、こんな誌上ゲーム大会をやるからね。その時はまたたくさん参加してね!

8月号ビッグプレゼント当選者発表

①ロードス島戦記 (5名)

北海道 三坂康幸
 神奈川県 市川勝弘
 長野県 小泉孝文
 福井県 上坂洋平
 熊本県 住田健一

②カラーウォーズ (5名)

栃木県 森谷祥久
 千葉県 武内一美
 大阪府 上野将司
 佐賀県 矢ヶ部剛志
 長崎県 草野雅和

③F1サーカススペシャル (3名)

山梨県 小泉大門
 富山県 西田健太郎
 宮崎県 三浦憲夫

④らんま1/2打倒・元祖無差別格闘流! (3名)

茨城県 松本治伸

⑤工藤新一ちゃんウラハザード (5名)

滋賀県 宮西宏明
 大阪府 福田 実
 岐阜県 斎村和史
 香川県 小西一彰
 高知県 若井雅幸

⑥湘能あぶさちゃんウラちわ (5名)

青森県 米谷高志
 茨城県 嶋田洋一郎
 千葉県 小崎谷泰
 新潟県 藤井利之
 兵庫県 東郷和幸

⑦ストリートファイターII (3名)

北海道 寺沢重法
 宮城県 斎藤 晃
 岐阜県 中居庸夫

⑧バーコード/トラII (3名)

福岡県 福村信一

⑨コインマシオン (5名)

宮城県 男虎健二
 群馬県 中島智一
 大分県 江頭 徹
 鳥取県 熊本善一郎
 大分県 田尻宗央

⑩イースアドレス帳 (3名)

神奈川県 鈴木健児
 三重県 松原秀典
 大阪府 澤田将一

⑪ソニーディスクマン (1名)

静岡県 山田素己

⑫日本ファコムテカ (1名)

福岡県 福村信一

⑬日本ファコムテカ (1名)

岩手県 千葉伸太郎

⑭日本ファコムテカ (1名)

徳島県 佐藤健造

⑮日本ファコムテカ (1名)

高知県 立仙 新

⑯鈴鹿8時間耐久レースポスター (5名)

福島県 渡部国彦
 千葉県 加瀬正明
 神奈川県 山崎昭彦
 愛知県 長坂正太郎
 沖縄県 金谷文嗣

⑰CDレンズクリーニングディスク (5名)

群馬県 小平哲也
 埼玉県 横野 寛
 石川県 沖野圭吾
 静岡県 倉田英次

⑱月Pオリジナルボータイカードホルダー (10名)

福島県 斎藤聖治
 東京都 郷田俊史
 神奈川県 鍋谷厚雄
 静岡県 多田すずむ
 大阪府 鈴木長城
 西尾直直
 徳島県 栗本 昇
 香川県 野中 優
 愛媛県 横井浩二
 宮崎県 水手孝樹

⑲デザートストーム (1名)

徳島県 斎藤俊治

⑳ストーンウォッチ (1名)

新潟県 野崎正文

㉑THE GOLF'92 テレカ (5名)

岩手県 佐々木和樹

㉒RCカー・ウィリアムズ (1名)

東京都 村田敏行

㉓RCカー・メルセデスベンツIII (1名)

青森県 西村彰夫

㉔ボイスタイマー (3名)

神奈川県 井沢隆志
 広島県 三原辰司
 福岡県 橋 裕司

㉕ディスコペン (2本組) (5名)

青森県 工藤貴一
 山形県 佐藤 武
 千葉県 小島信人
 大阪府 津田昌彦
 高知県 澤村 久

㉖ガラスバズル・ウィスキー (2名)

奈良県 河島 浩
 山口県 西城潤一

㉗ガラスバズル・オレンジ (2名)

山形県 木下雄一
 徳島県 米本育功

㉘ガラスバズル・ジャワティー (2名)

千葉県 高田裕治
 兵庫県 井手隆文

㉙ビデオソフト・出たな! ツインビー (1名)

千葉県 山本直樹

㉚ビデオソフト・スターフレッド (1名)

福岡県 矢田部貴明

㉛ビデオソフト・セクス (1名)

大阪府 川村夏己

㉜スーパーシステムカード (3名)

岩手県 角掛政志
 兵庫県 木瀬祥和
 長崎県 橋 淨

㉝ぬいぐるみ (3名)

北海道 高橋伸亮
 茨城県 泉 良太
 福岡県 杉岡 聡

㉞キーホルダー (6名)

茨城県 加藤栄一
 埼玉県 古庄貴行
 神奈川県 伊藤勇治
 東京都 馬淵浩史
 山口県 藤田 真
 徳島県 北村裕二

㉟大野幹代ちゃんサイン入りさんちやく (5名)

埼玉県 佐藤 仁
 東京都 相原隆一
 富山県 呉昌彦
 愛知県 黒木清隆
 三重県 宮本洋健

おまかせな CAN²なイラストの小屋

★おっす♡キャンキャンだぜっ。今月の「おまCAN」は、ゲームキャラのコスプレだよ。みーんないつもと違った服装だから、とっても新鮮な感じだよ♡キャンキャンちょっと、ドキドキだぜ。



▲宮城県/旧ペーいちさん まねき猫ポーズが愛らしいねっ♡



▲東京都/風色じんさん もろアイドルのデザインが最高っ！



▲埼玉県/雷斗さん ①ハガキ裏のCANも良かったです！！



▲神奈川県/くらさん 無重力感がいい♡②PN変えたねっ



▲宮城県/ザッパツパーセりさん わさん かわいい服装だねっ♡



▲福島県/中島虎龍さん 相変わらず描き込みがすごいねっ♡



▲千葉県/銀速らつきよさん 瞳の感じが最高に魅力的!!素敵っ♡



▲大阪府/みつきんさん 素材ごとのトーンの使い分けが上手っ!!



▲福岡県/MOMOさん すっごいカッコいい!!おなか綺麗♡



今月の一番気に入ったイラストは安積のこの美しい作品だよ! 全体の構成も見事だし服のデザインや処理が上手すぎるね♡すごい!!



12月号のテーマは期待のRPG!!

これから出るRPGの絵を描いて迷え♡他機種のRPGでもOKだぜ!!



今月のキャンキャンのコスチュームデザインは岡山県のTMF-O1さん! かわいいデザインです♡!! 僕...グレートミタはドララ光岡さんのデザインでした。



らくがきギャラリー

▼千葉県/水柱りなさん ▼大阪府/げろりんさん
 ▼茨城県/池田そおさん
 Mr.ミタの伝言板

印刷の関係で読者の皆さんのイラストのトーンが出なかったりつづれてしまったりする事があります(トーンがすごくうすい場合や濃い場合です)。本当はさらに綺麗なのに勿体ないと同時に申し分けないです。ごめんね。

水の大陸〈アウザル〉の章

ゲハ ード ム 化 正式 決定!!

ラ・ミストラル
改題

WII 0 THUIN

冷酷な微笑を浮かべ
幻夢界へ誘う妖女神

これまでの物語

大神官ソーブルの魔の手によってミストラルの世界は、今まさに滅びかけようとしていた。自然界のバランスを損った砂漠の大陸（デザント）で悪の野望に立ち向かったランティは、真の戦いに目覚める。ミストラルの異変に気付いたランティは、次なる水の大陸の神殿へやってくる。

だが、そこで待ちうけていたのは恐るべき妖艶な魔力を持った妖女神・ガーベラであった。ランティは次第に、ガーベラの魔力に吸い込まれてゆく...

主人公
騎士ランティ

身の危険を感じたランティはクリスタルで妖精ロゼを呼び出す。

NDS F NIDIER

ゲート・オブ・サンダーシリーズ ウィンズ・オブ・サンダー

©1992 HUDSON SOFT ©1992 RED

◆これがウィンズ・オブ・サンダーの
開発画面(ちなみに砂漠大陸面)、当初
ラ・ミストラルだった物が正式発表に
あたり、タイトルが変更されたわけだ。

ガーベラの妖魔術は、神の守霊・妖精ロゼ
によって打ち破られた／幻惑の世界から逃れ
たランディの目前に、冷酷な微笑みを浮かべ
た妖女神ガーベラが立ちあがる。!!



神の守霊でもある妖精ロゼは、守備能力にも長け
ている。ランディがガーベラに斬りかかれば、ロゼ
は守備魔法でランディの体を包み込む!「たああ
う!!」突撃するランディの叫び声が水の大陸に
響き渡る!

「ウィンズ・オブ・サンダー」は
レットカンパニーのゲーム用
オリジナルストーリーです。

イラストレーション
中沢数宣

◆ウィンズ・オブ・サンダー◆

今だから話そう。え、まだダメなの!?

WINDS OF THUNDER

ゲーム化秘裏話

■名作ゲームに「2」はつきもの。そしてこのゲームにも…

ゲート・オブ・サンダー2…!?

昨年発売されたゲート・オブ・サンダーは、おかげさまでユーザーからの反響もよく、圧倒的に「続編を作って!」という声が多く寄せられました。作り手側としても、この声援に応えるべく、下の表のように早い時期から続編の準備はされていたのです。

ところが!!ゲームシステムの企画を立てていた雷門チームは、エアポケットに入ってしまった。「縦スクロールにしようか、横スクロールにしようか…。設定はどんなのにしたら…△×◎▽!?’’ついに耳から煙が吹き出したのです!

■RRG企画も、別に進行していた、そして…

奇跡の合体企画!

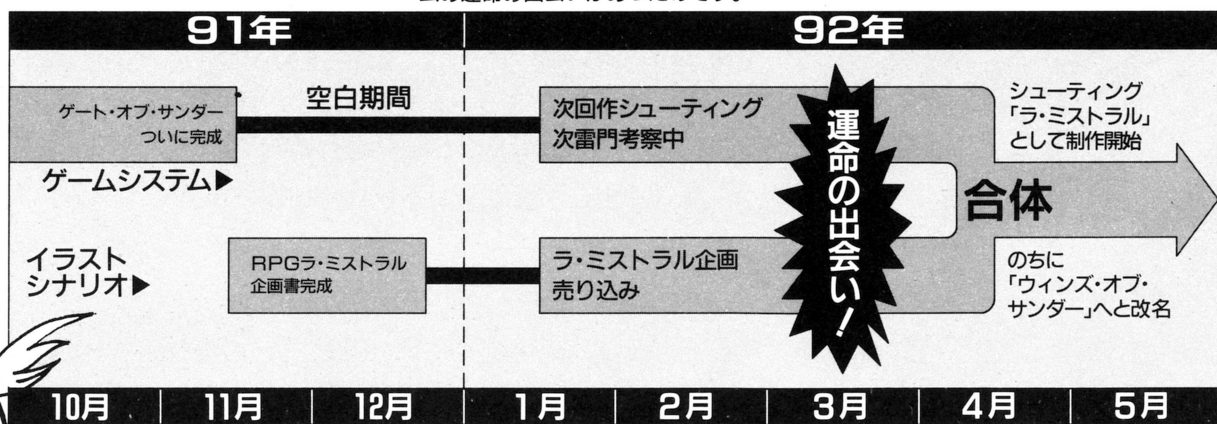
一方、「ラ・ミストラル」というタイトルのRPG企画が、中沢数宣氏の手によって進められていました。この後、RPGがシューティングに変わるなどつゆ知らず、せっせと「ミストラル」企画の売り込みに大忙しでした。そんなある日のこと、脳ミソが火山灰状態

と化した雷門チームは、「ミストラル」の企画書を目にしたのです。「ビリビリビリッ!!」彼らの背筋に電気ショックが走りました。「こ、これがオレたちの求めていたものだ!!」興奮のあまり、足をつってケイレンを起こす者まで出る始末。こうして中沢氏と雷門チームの運命の出会いがあったのです。



▶D・ランディくん。コーナーの進行役だ。

ウィンズ・オブ・サンダー
制作秘年表



運命の出会い!

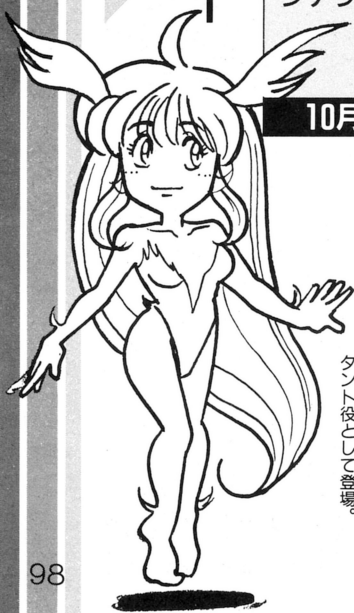
■タイトルは大もめ、いったいどっちにしようかな?

「次雷門」? 「ラ・ミストラル」!?

見事、意気投合したかに見えた中沢氏と雷門チームでしたが、ゲームのジャンルをRPGにするかSTGにするかで大モメになってしまいました。会社(レッドカンパニー)が仲介に入って、その場はチームVS個人というインチキ多数決でSTGに無理やり決まってしまう。その結果、雷門チームが作っていたSTGのコードネーム「次雷門」に中沢氏のRPG

「ラ・ミストラル」のキャラと世界観を取り入れることで双方の合意は得られましたが、今度はゲームタイトルの部分でモメることになってしまいました。

雷門チームが「G・O・T 2」を押せば、中沢氏は「ラ・ミストラル」は絶対にゆずれない!と意地を張ります。最終的に「風が吹けば桶屋がもうかる」という不思議かつ意味シな理由からG・O・Tシリーズ第2弾「W・O・T」のタイトルが付いたらしい…のです。



▶D・ロゼちゃん。アシスタント役とて現場で活躍中。

■RPGの概念をシューティングにとり入れると？

SHOP&妖精オプション

「W・O・T」では、敵を倒すとGOLD（お金）が手に入るというRPGの概念が取り入れられています。それによってSHOP（お店）のシステムも誕生しました。敵を倒した分だけ、得たGOLDでパワーアップができる

…すなわち「苦労しただけむくわれる」という理論です。RPGといえばファンタジー、ファンタジーといえば妖精。このゲームでの妖精は、主人公のオプションとして上下に配置され、攻撃や防御をしてくれます。

■バリバリのハードシューティングだけど…

女の子も大切だよ！

RPGには魅力的な美少女キャラが、ほとんどと言っていいほど登場します。「W・O・T」でも、ただのシューティングゲームにするのではなく、そんなRPGの特長を取り入れてみました。ゲーム中ではオプションとなる妖精や敵キャラの中にも登場します。また、ビジュアルシーンの中でも、多くの美少女キャラが登場するので、ファンの方々どうぞ期待してください。

▶妖精ロゼ。想定年齢14才。W・O・Tの中では、神の守霊という設定。ランディが持つクリスタルに願いを込めると出現する。至高神「アリナ」が形を変えて、現れた姿という説もありますが真意のほどは…。ランディが選ばれし戦士なら、ロゼはランディを救うために導かれた妖精に違いない。

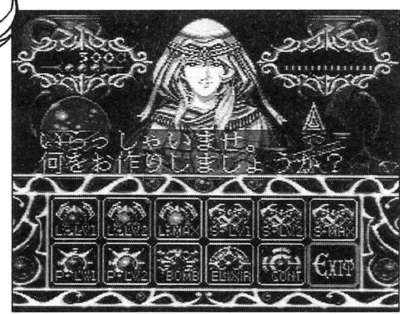
気になる開発状況は？

プログラムは、基本的なランディの動きや画面スクロールなど、ほぼ完成！ だけど、グラフィックは背景に手こずってる様子。音楽やSE（効果音）などの音関係も、現在鋭意制作中！ 全体としては、ちょっとキビシイけど35%の完成度ってとこな？ さ～て、次号までにどれだけ進行していることや…。

約**35%**



ディフォルメイラスト・岡本 健志



アウザルでの激闘を終えたランディは、怪しげな一軒の小屋の前を通りかかった。大きく開いた入口。奥には1人の魔導士らしき人物が立っている。不思議な魔力によって、ランディの足は小屋へと引き込まれてゆく。もはや戦う力など残ってはいない。一体、ここは何なのか？そして、この魔導士は敵なのか、それとも味方なのか？

次号戦場のなんでも屋
SHOPの謎にせまる!!

TO BE CONTINUED!!

PC MEDIA PRESS

9月是一年中で一番雨が多い季節。大型台風もゴオーツ！っと、直撃するから身の軽い人は飛ばされないように注意しなくちゃ？

School

「ヒューマン・クリエイティブ・スクール」一日体験入学が行われたぞ！



▲実技ほか、ゲーム製作過程の講義もおりまぜられた。

8月10、11日の両日、東京・吉祥寺のヒューマンクリエイティブスクールで、月刊PCエンジンとコロコロコミックの読者、計74名が参加し、一日体験入学が開催された。今回の特徴は、申し込み時に参加者のレベルや希望によって2つのコースが設けられたこと。コンピュータに触れたことがない人や、本校の授業がどんなものか知りたい人には「入門コース」と、多少プログラムの知識があったり、将来ゲームデザイナーになりたいという志をもった人の「実践コース」に分かれた。

参加者たちはX68000を使ってグラフィックソフト、FM音源などの開発ツールに一生懸命取り組んでいた。いよいよ9月から生徒募集の発表もあるし、このコーナーでも紹介していく予定だから、期待して待ってね。

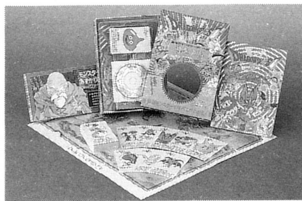


▶わからなくなったときも、すぐに先生が親切にアシストしてくれる。

◀マウスを握って真剣な表情の参加者。キャラクターの作成もしたよ。

Present

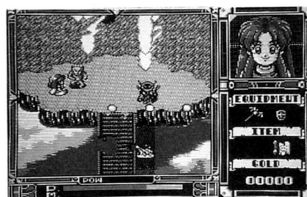
ドラゴンクエストⅢ最強のモンスター使いへの導きの書CD+を5名に



▲1600円（税込み）でエニックスから発売中。

ワールドマップ、モンスターカード、シングルCDなど5大アイテムを付けた「導きの書」を5名の方にプレゼント。希望者は、官製はがきに住所、氏名、年齢、学年（職業）、電話番号を書いて、〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館 月刊PCエンジン編集部「ドラクエⅢ導きの書」係に。締切り／9月29日。発表は発送をもってかえます。

「フレイ」のアイディア募集／オリジナルグッズを10名にプレゼント！



▲PCエンジンで来春登場予定の「フレイ」。

タテスクロールタイプのアクションゲーム「フレイ〜サーク外伝〜」のPCエンジン移植にあたって、マイクロキャビンさんが新アイテム、新魔法のアイディアを募集してるぞ。応募者は下の項目にしたがって応募しよう。抽選で10名の方にフレイのリバテープとサークのステッカーをプレゼント。締切り／9月29日。発表は発送をもってかえます。

Book

ゲーム業界をめざす人必携の「'93〜'94年度版ゲーム業界就職読本」！



▶アスキーから3000円で発売中。平林久和。

この本は4部構成になっていて、コンピュータゲーム業界全般の解説、ゲーム作家について、ゲーム製作会社の仕組みについて、ゲーム業界各社の会社概要など、を詳しく解説している。ゲーム業界主要92社の採用状況や企業データを網羅し、ゲーム業界に就職するためのノウハウや心構えなどもわかる。就職活動には欠かせない項目ばかりだね。

パソコンゲーム「ダイナソア」の攻略本がマイクロデザインさんから発売



▶マイクロデザイン編集部編著 13000円で発売中。

人気ゲーム「ダイナソア」のマップ、全アイテム、呪文などを網羅した「ダイナソア攻略ガイド」。この本こそ、イベントとマップの複雑さからコンプリートをあきらめたユーザーが待っていたものといえるね。ゲームの進行にともなった最短攻略ガイドもあって、イベントなどもわかりやすく解説してあるぞ。ほかにも知って得する情報がいっぱい。

●「フレイ」アイディア募集●上の項目を読み、官製はがきに住所、氏名、年齢、学年（職業）、電話番号、新アイテム、新魔法のアイディアの名称とその効果などについてできるだけ詳しく書いて、〒510 三重県四日市市安島2-9-12 株式会社マイクロキャビン 営業課・伊藤「フレイ・アイディア」月刊PCエンジン係に送ろう。



MEDIA★PRESS

Contest

「Sapporo Multimedia & CG'92」が札幌で開催!

「Sapporo Multimedia & CG'92」の中で行われる、「CGコンテスト」はCGをより幅広い産業に利用するために行われるもの。応募方法は、規定の応募用紙に必要事項を記入して作品とともに提出。

●テーマ=オリジナリティあふれる内容であれば自由。形態は、パネル、およびオブジェクト。●応募規定=1991年12月以降にコンピュータグラフィックスで製作した作品全般。

他のCGコンクールやデザインコンクールで受賞、ならびに出展されたものは不可。1人何点でも応募は可。応募締切り/11月17日必着。発表/11月24~11月26日「Sapporo Multimedia & CG'92」会場・札幌パークホテルB2Fパークプラザ。グランプリ受賞者は、各マスコミ機関へ告知。

●このコンテストに関する問い合わせなどはSapporo Multimedia & CG'92実行委員会事務局 ☎011-210-9221 担当・酒井氏に。

Cinema

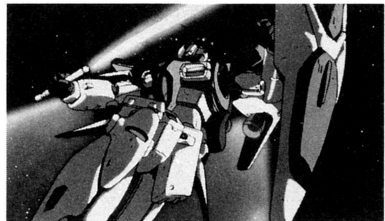
▷ コロンブス ◁



▲スペイン500年記念委員会が出資。正式公認映画だ。

人類に「地球意識」を芽生えさせた大冒険家、クリストファー・コロンブス。今年はコロンブスがアメリカ大陸に到達してからちょうど500年にあたり、その大イベントの一つとしての映画でもある。15世紀末、暗黒の中世を抜け出そうとする夢追い人コロンブスは、東方へのおこがれと夢を持ち、大航海へと旅立つ。彼を狙う3つの国と80人の暗殺者との手に汗握る戦い。最大の敵、トルケマダーとの対決など、アカデミー賞スタッフが壮大なスケールでつづる超大作だ。出演はマーロン・ブランドほか。●東宝東和配給/上映中。

▷ GUNDAM0083-ジオンの残光- ◁



▲実力派アニメスタッフ総動員のガンダムプロジェクト。

「機動戦士ガンダム0083」シリーズの劇場用最新作で、全12巻のOVA作品を再編集したもの。この映画の見どころは9月に発売される最終巻に先駆けて公開されるというところ。ジオンとの一年戦争終結から3年…。19歳の青年コウ・ウラキが訓練に明け暮れていたとき、2つの最新型ガンダムの1機がジオンの残党に強奪されてしまった。そしてそのガンダムには核弾頭が搭載されていたのだ。この衝撃的なオープニングで幕を開け、人間ドラマをおり混ぜながら息をもつかせぬアクションが全編を通して展開される。●松竹配給/上映中。

○創通エージェンシー・サンライズ



MAMI'S CAFE Vol.3



麻美の新曲とゲーム、みなさん楽しみにしてくださいね♥



11月に麻美の新曲が出ますよ♥

今年の夏はハドソンさんのキャラバンで全国を回ったんですけど、会場が屋外が多かったので、麻美もすっかり日に焼けて真っ黒になっちゃいました。でも、そんな暑さを吹き飛ばしちゃうほどのみんなの高得点を出そうとする真剣さにびっくり。麻美もその情熱を見習わなくちゃいけませんね。ちなみに麻美の「ソルジャーブレイド」2分間のハイスコアは、48万点が最高。これでも一生懸命がんばったんですよ。キャラバンでは、私が入賞者の方に賞状を渡したりもしたんですけど、賞状をもらう人達よりも私のほうが緊張しちゃいました。歌を歌ったときもみんなが応援してくれたのでとてもうれしかったです。

そうそう。今度9月の始めに、雑誌の撮影でサイパンに海外ロケに行くんです。もう、初めての海外ロケなので、麻美も今からわくわくしちゃってるんですよ。

先月もお伝えしたように、今年の年末にハドソンさんからわたしのPCエンジンのCD-ROMソフトが出るんです。10本くらいのショートストーリーが楽しめて、ミニゲームのほうも「あっちむいてほい」とか、「しりとりにゲーム」などが入る予定なんです。どんなゲームになるのか、麻美もすごく楽しみにしているんですよ。CD-ROMってことで、もちろん、私の曲も収録されるんです。アルバムの中からだけじゃなくて、今度11月25日にファンハウスさんから発売予定の私の新曲「恋人になりたいな」が主題歌として使われる予定なんです。ぜひ聞いてくださいね。

残念ながら今月でこのコーナーは終わってしまいますけど、みなさんからのご期待を待ってます。これからも麻美を応援してくださいね。♥レターのあて先→〒107 東京都港区赤坂6-15-1-401 井上麻美ファンクラブ「Kitten Purple」月刊PCエンジン係



MEDIA★PRESS

Video

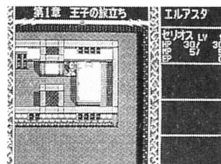
「ドラゴンスレイヤー英雄伝説」の オリジナル・ビデオ・アニメが出るぞ!

PCエンジンのゲームとしても大人気の、「ドラ・スレ」がオリジナル・ビデオ・アニメーションとして発売される。タイトルは「『Dragon Slayer』ドラゴンスレイヤー英雄伝説」で、V O I. 1 が10月21日、V O I. 2 が、11月21日にキングレコードが



発売される。収録時間、価格は、どちらも30分、5800円(税込み)。内容は、「英雄伝説I」の冒頭、「王子の旅立ち」を取り上げ、2巻に分けて物語が展開するというもの。ゲームの面白さに加え、アニメでしか表現できないエネルギーな動き、コミカルな部分を重視しているというからとても楽しみ。

スタッフは、オリジナルキャラクターデザインに、石井賢氏。脚本、松崎健一氏。監督、中村憲由氏。アニメキャラクターデザイン、作画監督、平井久司氏。音楽、寺嶋民哉氏。アミューズビデオさんが製作という、そうそうたる顔ぶれ。最近のアニメに失われている単純明快さを追求し、主人公セリオスのアクションがたっぷり楽しめるビデオになっているとか。発売が楽しみだね。



▲PCエンジンでも大評判のドラスレ。アニメも期待しよう。

CD & VIDEO



達人王/東亜プラン

オリジナルバージョンに加え、バイオリン奏者の中井一朗氏と、作曲、ギター奏者の棚部陽一氏で構成される、「SPY」のスタジオライブ。●ポニーキャニオン/9月18日発売/1500円。



魂斗罗スピリッツ

コナミさんのSFC版ゲームのサントラ全曲と、「魂斗罗」シリーズ8作のダイジェストを収録。MIDIアレンジ5曲もおまけとして入ってるぞ。●キング/発売中/2800円。



コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクションVol. 5

海外でヒットした「アステリクス」、「サンセットライダー」に加えて、おちゃらけバズルゲームの「ヘクション」の3作品(全69曲)を収録。●キング/9月26日発売/2800円。



三剣物語

原作者ひかわ玲子さんによるカセット文庫のオリジナルアルバム。サウンドプロデューサーに葛生千夏さんほか豪華メンバーを迎えたCD。●ポニーキャニオン/9月18日発売/2800円。



エスパードリーム めもりあるべすと

これもコナミさんの人気ゲーム「エスパードリーム」の音楽CD。「I」と「II」のサントラ全曲と、CMに使われたTVCMバージョンを収録している。●キング/発売中/1500円。



ドラゴンナイトⅢ〜コンプリート・サウンドコレクション〜

エルフの超人気シリーズ第3弾。PC-98版のオリジナルサウンドを完全収録。さらに5章からなるフルアレンジバージョンをカップリング。●NECアベニュー/9月21日発売/2800円。



ツレちゃんのゆううつ

三島たけしさんの人気コミックをCD化。CoCoの羽田恵里香ちゃんの曲も3曲入ってる。音楽は、かしぶち哲郎氏、羽田丈史氏が担当。ポニーキャニオン/9月18日発売/2800円。



アクアレス

エグザクト社のパソコンソフト「アクアレス」。T.K. Gulliverのスーパーアレンジで、まるで映画のサウンドトラックのような仕上がりに。●アポロン/発売中/2800円。



ピンクソックス・ベストキャラクターズ

MSXで人気のソフト。まなみ、さやか、ゆかの美少女3人のキャラクターの誕生と成長をつづるメモリアルビデオ。サブキャラも大集合。●NECアベニュー/発売中/3000円。



悪魔の黙示録

高橋美由紀さんのコミックを、サウンド・ドラマと音楽で構成したもの。原作者自ら、ドラマのキャスティングと監修、歌詞で参加している。●ポニーキャニオン/9月18日発売/2800円。



ドラゴン創世紀

インカ文明を題材にしたバショウハウスの新作をCD化。T.K. Gulliverのアレンジによる全曲集。南米風の魅惑的なサウンドを満載している。●アポロン/発売中/2800円。



ストリートファイターⅡ ダッシュ〜究極奥技編〜

プレイヤー同士の対戦をメインに、月刊ゲームストの天才プレイヤー軍団がヒントを伝授。大仁厚氏がゲストコメンターとして参加。●ポニーキャニオン/9月18日/4800円。

**Jリーグ監修の公式ガイドは
この本だけ!!**

小学館はオフィシャルスポンサーとしてJリーグを応援します。

プロサッカーをみたい!!
Jリーグオフィシャルガイド
1992-1993
ガイドブック

いよいよJリーグ公式戦開幕!!
 全登録選手名鑑がついてくる
 このガイドブック
 絶対必要です。

サッカー観戦マニュアルコミック
 私をサッカーにつれてって!!
 ■カズ・ジョー・モス・武田
 スーパースター総登場。

だいたいこうひょうはつぱいちゅう
大好評発売中!!



小学館
 定価1000円
 (税込み)

任天堂公式ガイドブック

9月24日発売予定 / 予価850円(税込)

スーパーマリオカート



1分のカベをやぶる**秘**テクニック

- 全24コースのマップ大公開
- 2人プレイ必勝法
- 任天堂公認タイムアタック



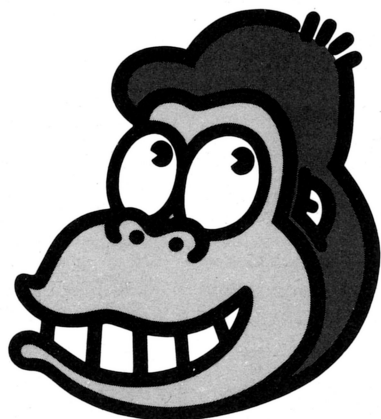
だいたいこうひょう
**大好評
 発売中**

任天堂公式
 ガイドブック

**マリオペイント
 ゼルダの伝説(上下)
 ファイアーエムブレム外伝**

いよいよ新学期だ！
夏バテ気分をブツと
ばして、がんばれ！！

MONTHLY PC ENGINE



愛読者 アンケート

秋の夜長は、やつぱりゲーム！！
ただ、たまには読書なんかも、やってみよう！

この本について

1 月刊PCエンジン10月号で、おもしろかったものを3つ選んでください

- ①PC電人 ②ウィザードリィⅤ ③メタモジュビター ④らんま1/2〜打倒、元祖無差別格闘流！〜 ⑤銀河お嬢様伝説ユナ ⑥モンスターメーカー ⑦ゴッドパニック ⑧エグザイルⅡ ⑨シェイプシフター ⑩21エモン ⑪キアイダン00 ⑫スライムワールド ⑬ザ・プロ野球スーパー ⑭パワースポーツ ⑮ボンバー倶楽部 ⑯CD-ROM+ ⑰YAWARA! ⑱激写ボーイ ⑲ファージャスの邪皇帝 ⑳スターモビル ㉑炎の闘球児・ドッジ弾平 ㉒BURAI ㉓覇竜の神座 ㉔PCエンジンプラス ㉕突撃!! パーチャル野郎 ㉖最新周辺機器情報 ㉗信長の野望 ㉘レミングス ㉙ニンジン倶楽部 ㉚ラ・ミストラル ㉛PCメディアプレス ㉜SNATCHER ㉝SRT (ドラゴンナイトⅡ) ㉞ダンジョンマスター ㉟究極の攻略 (TATSUJIN) ㊱プリンセスカフェ ㊲遊楽専門団 ㊳激烈技スベシヤル ㊴赤色パラダイス2M ㊵ウィンズ オブ サンダー ㊶サイキック・ディテクティブ・シリーズVol.3 AYA ㊷スーパーシュヴァルツシルト ㊸モトローダーMC ㊹ダウンタウン熱血行進曲 ㊺フォーセットアムール ㊻ダイノフォース ㊼ファイヤープロレスリング3 Legend Bout ㊽ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ ㊾神楽坂DX ㊿別冊付録・コスミックファンタジー3全書

2 本誌の中に、あなたがおもしろくない(もしくは興味がわかない)と思う特集や企画がありますか。もしあれば、質問の選択肢の番号で答えてください。(2つ)

3 本誌の「ラ・ミストラル」に、あなたは今後どのような展開を期待しますか。以下から最も近いもの1つを選んでください。

- ①サブキャラクターをたくさん登場させてほしい ②世界観やキャラクターのことなど、設定を詳しく説明してほしい ③まんが展開にしてほしい ④小説にしてほしい ⑤今のままでいいから、ページを増やしてほしい ⑥カラーページで展開してほしい ⑦ポスターなどの、ビジュアル中心の展開にしてほしい ⑧あまり今後に期待していない

その他について

4 次にあげる中で、あなたが買ったソフトすべてに○をつけてください。

- ①ぼっぴんまじっく ②ザ・キックボクシング ③ボナンザブラザーズ ④パワーリーグ5 ⑤SNATCHERパイロットディスク ⑥クイズの星 ⑦ドラゴンナイトⅡ ⑧スターモビル ⑨ゼロウィング ⑩ベイベージョー

5 次のうち、あなたが持っているハードすべてに○をつけてください。

- ①白いPCエンジン ②コアグラフィックス ③コアグラフィックスⅡ ④PCエンジンシヤトル ⑤スーパーグラフィックス ⑥PCエンジンGT ⑦PCエンジンLT ⑧PCエンジンDUO ⑨CDロムロム ⑩スーパーCDロムロム ⑪スーパーシステムカード

6 次の夏休み映画のうち、あなたが見たものはどれですか。

- ①サイレントメビウス? (アルスラン戦記Ⅱ、風の大陸含む) ②紅の豚 ③ドラゴンボールZ (ドラゴンクエスト、ろくでなしブルース含む) ④らんま1/2 (YAWARA!含む) ⑤走れメロス ⑥バットマンリターンズ ⑦フック ⑧エイリアン3 ⑨ダスト・デビル

7 PCエンジンソフトの中で、あなたがプレイして良かったと思うソフトを2つ答えてください。

8 発売前のPCエンジンソフトで、一番ほしいものを1つ答えてください。

9 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を1つ答えてください。

10 あなたがよく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。

(2つ以内)

- ①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ヒップオンスーパー! ④スーパーファミコン ⑤Beep! メガドライブ ⑥ゲームボーイマガジン ⑦ゲームスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PCENGINE FAN ⑫PCエンジン ⑬メガドライブFAN ⑭ゲームボーイ ⑮必勝ゲームボーイプレイヤー ⑯Theスーパーファミコン ⑰その他

11 ハードやソフトの小売店に、なにか意見があれば、自由に書いてください。

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に回答欄があります。このページのアンケートの答えを記入してください。抽選で116名に、107ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書き、必ず41円切手をはって送ってください。しめきりは9月28日消印有効。当選者の発表は、10月30日発売予定の「月刊PCエンジン」12月号です。

・どんどん応募してね!

PCエンジンソフト



パワースポツ

18種目の競技が楽しめる上に、5人同時プレイまで出来る! すこいね。

CD-ROMソフト(2M)



ファージャスの邪皇帝

イベントのビシバシアニメに加えて戦闘シーンまでアニメ。楽しめるぞ!

3 ドラゴンナイトII 音楽CD 5名



4 ドラゴンナイトIIシーツ 3名

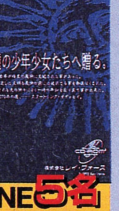


5 ドラゴンナイトII ジャンパー 5名

13 ボトルクーラー 20名



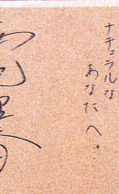
15 MEMO JACK カナ160 3名



19 スタートリング・オデッセイポスター 20名



20 セラミトーン・ブチレ (小型スピーカー) 2名



30 西島理香ちゃん サイン入り コルクボード 5名



6 カードゲーム



7 ザウルドゥウォリアー 500ピースパズル 2名



8 史上最強の超人 500ピースパズル 2名



9 龍王 1名



10 龍王 2名



11 WORLD WARRIOR 2名



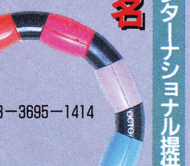
16 ストリート筋肉少女帯 サイン入りシングルCD 5名



合計 116名に当たる!!



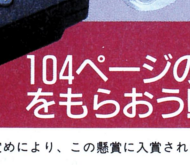
17 ディスコパズル 10名



22 木製積木ネフスピール 2名



23 テプラTR66 1名



18 カムアウトチ 1名



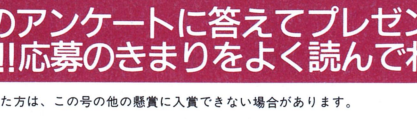
25 コロンブス目覚し時計 各2名



28 色が変わるコップ 9名



29 ミニミッドウェークロック 2名



104ページのアンケートに答えてプレゼントをもらおう!!応募のきまりをよく読んでね!



銀河お嬢様伝説

GALAXY FRAULEIN
デジタルコミック

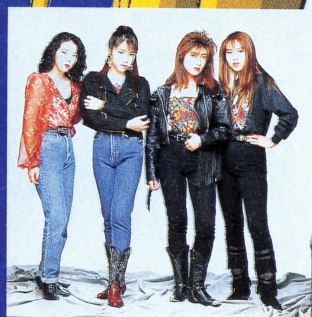
ユナ

発売10月23日(金)

希望小売価格 6,800円
(消費税別)



主題歌
「PS I LOVE YOU!」
ピンクサファイア





原作・監督

声の出演

友情出演

デザイン協力

明貴 美加

横山 智佐

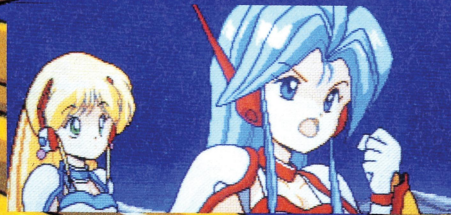
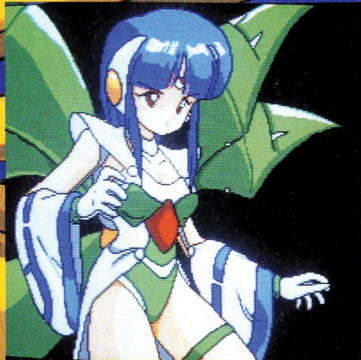
山本百合子

冬馬 由実

広井 王子

他多数出演

菊池 通隆



もうすぐ・あなためユナになる

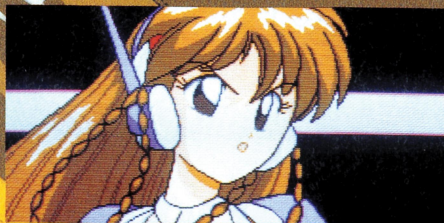


かえでは 2のダメージを受けた！
いたあーい



ユナは 2のダメージを受けた！
あいたたー

彼女の名前は、神楽坂優奈。通称ユナ。
銀河お嬢様コンテストで優勝し、アイドルとしてデビューした。
しかし、ユナが“銀河一のお嬢様”に選ばれた事を不満に思っている
者たちが、ユナをワナにはめようとたくらんでいるのだ。
ちょっと、トロいところもあるが、彼女こそ“お嬢様中のお嬢様”なのだ！！



ハドソンコンピュータデザイナーズスクール

- '93年度生募集要項決定（募集資料受付開始）
- 来年度よりハドソン奨学金制度新設

—— お問い合わせ（資料請求先） ——

〒060 札幌市北区北9条西4丁目 エスターNガレリア5F
ハドソンコンピュータデザイナーズスクール事務局
TEL.011-747-4622 FAX.011-747-8114

※画面写真は開発中の物ですので商品とは若干、異なります。



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
 ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
 ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
 （ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

DIGITAL
COMIC



ナグザットくらぶ

特別号

この夏、ナグザットは全国でゲーム大会を行った。そして今月はまたまた新作ゲームを発表しちゃうぞ。熱い季節はまだ終わらない。いや、まだまだ終わらせないぞ！

新たなる英雄たちが生まれ出る！

横山 真・三国志
光輝 ～天下は我に～

PCエンジンCD-ROM

11月発売予定

価格未定

群雄が今、新たな戦いに起つ！

今からおよそ1800年前の古代中国、後漢王朝の末期を舞台に、武勇や知略をつくして天下を目指す群雄たちの活躍をテーマにした、大型歴史シミュレーションゲーム。昨年発表されて話題を呼んだ『三国志～英雄天下に臨む～』に続き、横山光輝版三国志をもとに戦乱の時代を再現する、ナグザット三国志シリーズの最新作だ！

この『真・三国志』では、前作と比べて政策コマンドを大幅に増やして、政策面でのプレイを充実。また戦闘システムも前作のものを引きつぎながら、より戦略性をアップ。さらに前作でも好評だったCD-ROMならではのビジュアルシーンも全て新しく描き変えられ、シーン数も増えて、ゲームを大いに盛りあげるぞ！



▲前作では描かれなかった『三国志』の数々のエピソードも、豊富なビジュアルで再現！

国内情勢	
人口	370000
金	45 米 290
産業	21 税率 45
耕作率	3 忠誠 78

軍事情勢	
兵力	12000
戦闘力	80 武将 3
防衛度	31 米相場 8

まずは国内政策で国の基盤を固めるのが良いでしょう

190年 2月

バトルシナリオで、あの数々の戦いを再現！

このゲームのもうひとつの大きな特徴は、バトルシナリオ・モードが新たに付け加えられたこと。これは三国志の物語中で有名な戦いをピックアップして、ヘックス戦でその戦闘シーンだけを楽しめるようにしたものだ。さて、きみは歴史に名を残す勇者となれるか？



▲シナリオごとにビジュアルで、その背景が説明される。



劉焉軍が「益州-武陽」に攻め込みました！！ 190年 1月

▲これがストーリー・モードのマップ画面。曹操や劉備を始めとする14人の君主たちが天下を目指す！

1. 打倒董卓
2. 下邳攻防戦
3. 白馬・官渡の戦い
4. 長坂の戦い
5. 赤壁の戦い
6. 潼関の戦い
7. 荊州争奪戦
8. 夷陵の戦い
9. 南蛮討伐
10. 五丈原の戦い

シナリオを選択して下さい

魏軍	司馬懿	蜀軍	諸葛亮
控え兵	30000	控え兵	0
兵 糧	2000	兵 糧	700
軍資金	1500	軍資金	500
防衛度	80	防衛度	—

▲これは「五丈原の戦い」のシナリオ。これは好きな方の軍を選ぶぞ。

ホラ、他にもこんなに傑物ソフトたちがいるぞ!

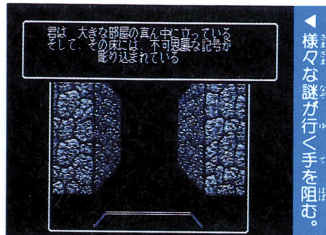
ウィザードリィV

ハート オブ ザ メールストローム

PCエンジンSCD 9月25日発売予定 7400円

◆ 期待高まる元祖3DRPG。発売日も決定し、いよいよみんなに遊んでもらえる日が近づいてきたぞ。剣と魔法が支配するこの世界に、キミも冒険しにこないか?

英知の傑士



様々な謎が行く手を阻む。

ネクスザール

PCエンジンSCD 11月発売予定 価格未定

◆ この冬、ナグザットが世に問う超ハードシューティング。でも、ハードなだけじゃあないぞ!! 突然ワープアウトしてくる敵戦艦など、あっと驚く演出もいっぱい。

武勇の豪傑



シューティングファンは要注目!!

見よ!! この美しい画面!

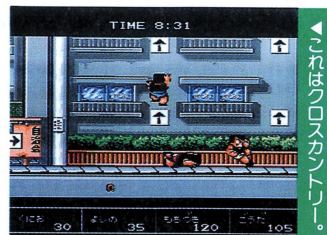
ダウンタウン熱血行進曲

それゆけ大運動会(仮)

PCエンジンSCD 発売日未定 価格未定

◆ お待ちかね、ファミコンの超人気シリーズからの移植作。熱血高校のくにおくんが、今回はハチャメチャな運動会競技で大あばれするぞ! もち4人プレイOKだ!

豪快な熱傑



これはクロスカントリー。



戦略性を楽しめる戦闘シーン。武器などのアイテムも豊富だぞ。



巨大ボスもガンガン登場!! 多彩な攻撃でキミを苦しめるぞ!!



かくこの競技もすごい! なくつたりけつたり……とにかくこの競技もすごい!

フォーセット アムール

PCエンジンSCD

11月発売予定

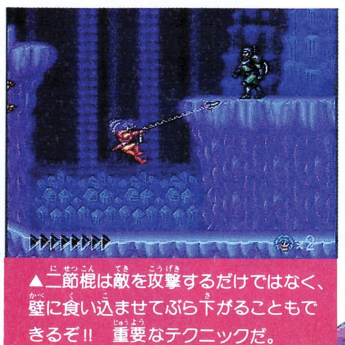
価格未定

黒魔術集団と闘う女傑!!

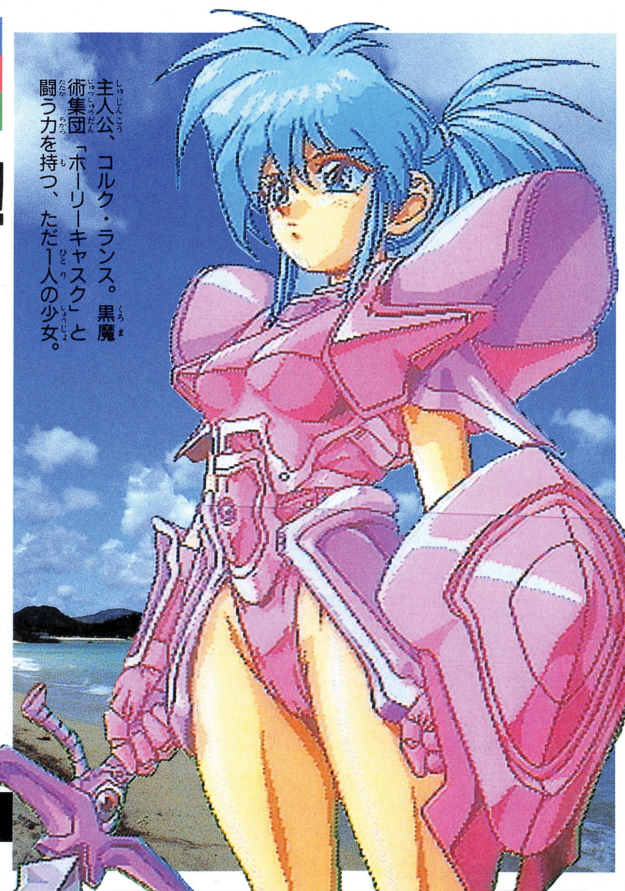
さらわれた姉を救うため、「二節棍」を手に闘う少女、コルク・ランスを主人公にした、期待のアクションゲーム。「二節棍」を使った独特のアクションがゲーム攻略の鍵を握るぞ。もちろん、豪華な声優陣が声を担当するビジュアルシーンも見逃せないぞ!!



▲コルクの前に立ちふさがる少女は……や



▲二節棍は敵を攻撃するだけではなく、壁に食い込ませてぶら下がることもできるぞ!! 重要なテクニックだ。



主人公、コルク・ランス。黒魔術集団「ホリキーヤスク」と闘う力を持つ、ただ一人の少女。



DRAMATIC R.P.G
"BURAI"

物語のすべては、ここから始まる。……



12月を待て。



BURAI

ブライII

闇皇帝の逆襲

に ほんじゅう ねつきょう うわさ だい だん つい このふゆこうかい
日本中を熱狂させた“ブライ”噂の第二弾、遂に今冬公開!!

闇の一族の呪縛を解き、キプロスに平和をもたらした八玉の勇士たち。しかし、神の座に空きがある限り再びブライは開く——ブライ消滅とともに野望を打ち砕かれた闇の皇帝ビドーの手段を選ばぬ謀略が、今また惑星キプロスを、そして八玉の勇士たちを戦乱の渦に巻き込もうとしている——想像を絶するスケール、さらに息をもつかせぬスリリングな展開! ドラマチックRPGの新機軸を打ち出した“ブライ”待望の第2弾クランクアップ間近! 12月を待て!!



© 1992 バンドラボックス
© 1992 荒木プロダクション/荒木伸吾・姫野美智
© 1992 リバーヒルソフト

(グラフィックデザイナー急募!)
お問い合わせは総務部中山まで。



株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区舞鶴1-1-10 天神シルバービル7F
〒810 TEL 092-771-3217

キミの暗記法は間違っていないですか!?

試験直前、

●受験生もビジネスマンも、
難関試験をラクラク突破!
それが、この「渡辺式」記憶術。

記憶術は目的に合わせて3コース

- 1ランクアップを狙う中学・高校生のキミは、
→高校受験コース →大学受験コース
- 国家資格取得をめざすビジネスマンのあなたは、
→一般コース

一科目程度の暗記なら
わずか1週間で終わらせる!



記憶術を利用したのは浪人2年目の時からでした。僕は理系から文系に変更していたので日本史には大変苦戦しましたが、この記憶術のおかげで日本史を克服し、第一志望の合格を果たしました。

4月から記憶術を一日20〜30分利用することにより、夏休みが終わってから以降は日本史の偏差値が68〜74の間に固定。更に12月頃の模試全盛期の早大模試やYゼミの総合模試では総合偏差値が70を超え、そのまま試験に突入していった感じでした。僕は早大(法)や中央大(法)など



東京都 松宮真也くん
〈早稲田大学 法学部合格〉

思わずガッツポーズ!

記憶術を初めてやった時はイメージだけで覚えられたなんて虫がよすぎたと思っていたんですが、2か月位たつと、もう記憶術を否定できなくなりまし。ノートの暗記が今までより早く終わり、漢字なんか見るだけで覚えられるようになったからです。受験は思い切って1ランク上をねらい、見事に合格しました。もっと早く知っていたら、あと3ランク上へ行ったものをと後悔しています。



神奈川県 金子和彦くん
〈神奈川県立六ツ川高校合格〉

1ランク上の高校に合格

ませんでした。高校受験も、1ランク上の(学区1位の)高校に20位以内で合格という快挙を、もう嬉しい限りです。

でも、私たちは記憶術でびびり合格した!!

勉強に集中でき疲れない

私は本当に暗記が二ガ手でした。だから、一度覚えたら二度と忘れないという、この記憶術に入門したのです。まだ実行しはじめて日が浅いのですが、体を全部使って覚えるので以前の頭だけで覚える時よりも、長い間集中でき、疲れたりもしませ



愛知県 寺田千春さん
〈愛知県立常滑北高校合格〉

高校の合格発表のまっさい中に、「やったー」と叫んでしまいました。なんと私はトップクラスで合格したのです。本当のことを言うと私は社会がきらいで、困っていました。記憶術をつかうと、スライムの中に入って楽しく覚えることができまし。これからは記憶術を活用して、英検や簿記検定などの一級をめざしてがんばるつもりです。記憶術を覚えてくださった先生たち、どうもありがとございました。



大阪市 星 玲子さん
〈大阪市立西商業高校合格〉

「やったー」と叫んだ合格発表!

7校を受験しましたが、日本史は9割近くをとることができ試験が終わることにガッツポーズをして合格を確信したことは言うまでもありません。記憶術を効果的に利用することによって、受験生活を楽しむことができまし。今後も記憶術を様々な面で利用したいと思います。ありがとうございます。

バスの中で勉強し、名大合格

高校のバス通学は、往復で1時間半。この時間を活かそうと思い、参考書を読んでいたが、集中できませでした。そこで記憶術を始めたところ、1往復する間にものすごくたくさん覚えることができました。日本史の成績は、とうとう学年で一番になりました。苦手の化学も克服し、悲願の名大に合格しました。



愛知県 本田孝次くん
〈名古屋大学 経済学部合格〉

私は今年、みごと第一志望校に合格しました。それはこの記憶術のおかげです。記憶術を始めるまでは、英単語を、1日20個覚えるのがやっとでしたが、記憶術を始めて1か月もしないうちに、1日60個近く覚えることができました。むしろ1年表や、化学式もほとんど覚えることができるし、1度覚えたら忘れられないんです。私も始めたころは半信半疑でしたが、この記憶術は本物です。今、この記憶術をやるうけいまでしている人。これはセッタイかです。すよ/最後に先生方、ありがと。



愛知県 白石ゆかりさん
〈名古屋市長若宮商業合格〉

英単語1日60個はラクラク!

ん。体全部を使って覚えたから、高校にうかつた時の喜びも、体全部で感じることができました。本当に良かったです。記憶術を教えてください。つた先生、ありがとございました。

偏差値が10も上がった!

得意科目と不得意科目の差がある僕は、先生から受験に不利だと言われ、色々な通信講座に入会してがんばりましたが、あきつぽく勉強嫌いな僕は、長続きしません。これが成績の方も一向に上がらず、これが最後だという思いで、記憶術を始めました。最初は半信半疑でしたが、次第に面白くなり、勉強が頭の中に残るのです。偏差値が10も上がって、自分でも驚きました。これをキッカケに勉強嫌いな僕が毎日机に向かっががんばっています。この調子で絶対に志望の高校に合格します!



神奈川県 永井龍也くん
〈中学3年〉

大学を二回失敗した僕は、わらにもすがら思いで、記憶術を始めました。するとどうでしょう。偏差値が10以上上がり、歴史などは4時間位で、年表を丸暗記し、入試まで一ヶ月以上やらなかったのに、本番では覚えた年表がスラスラ出て来まし。予備校で答え合わせをする、歴史と英語が満点。楽しくやって大層に覚えられ記憶術に、本当に感謝しています。受験生の人にも、嘘偽りなく推薦したい気持ちです。



大阪府 永井龍也くん
〈近畿大学 法学部〉

4時間で、年表を丸暗記

うと思い、記憶術を活用しています。入試以外でも記憶術は大変役に立っています。

あふれるように思い出す!!

“試験の神様”が、あなたに秘術を伝授!
〈渡辺剛彰先生 監修・指導〉

驚異の

記憶術

通信講座

年表を覚えるのが
楽しくって

はじめはウラだと書いた。



北海道
町田美佳さん
〈北海道立大
高校合格〉

受験を経験して、暗記のやりかたや、受験を勝ち抜く方法は幾通りかあるけれど、ゲーム感覚で楽しんでやるこの記憶術が一番、暗記の苦手な私でさえ、本当にスムーズに頭の中に入ってくるのが自分でもわかるんです。年表や英単語を覚えるのが楽しくてたまりません。勉強嫌いな私が高校に合格できたのも記憶術のおかげです。有り難うございました。

偏差値が61から70にアップ!



群馬県
島崎 豊くん
〈群馬県新島
学園合格〉

中2の頃記憶術を知り、勉強嫌だった僕は、ぱっと飛びついた。最初は「本当に大丈夫だろうか?」なんて思っていたけど、中3の初めての月例テストで、社会や理科の偏差値が90もアップしたことで自信が得られた。その後、当時61だった総合偏差値が70までアップし、英検三級にも合格。志望校にも合格することができた。ヒケツは絶対に忘れない覚え方にある。さあ、君も今すぐライバルに追いつけ、追い越せ。

4校受けて3校に合格!



福岡県
松岡由美子さん
〈福岡県立柏陵
高校合格〉

私が初めて記憶術の教材を見た時

これで高校に合格?と思い半信半疑でした。しかし、何をやっても長続きしなかった私が、遊びのような感覚でマスターできました。そして大の苦手教科の社会、特に歴史(なんとつたって年表を知っておかないと歴史の流れもわかりません)に記憶術を応用したのです。この記憶術で社会も克服でき、高校も4校受け、3校合格することができました。

もっと早く知っていたら:



宮城県
森 明美さん
〈東北大学
歯科学科合格〉

私は病気のせいで一浪して、検定試験を受けて第一志望の東北大学へ合格しました。今思うともっと早く知っていたら良かったと思う。何しろ記憶術を知ったのが2月、間に合うわけがない。しかし、一浪しただけです。少くとも一年早く知っていたら、現役で合格していたものを、もちろん先輩にも記憶術をすすめていきます。

10分の勉強で50点台から92点に



北海道
望月美奈さん
〈北海道立室蘭
栄高校合格〉

はつきり言っても驚きの連続です。最初にその効果が現れたのは社会の単元テストです。前の日のわずか10分の勉強で、50点台だったのが一気に92点にUP/ほかのテストでも毎回80点以上はキープできるようになり、定期テストでは全教科90点以上で、学年トップを取るようになりました。この調子で通知表も上がり何とオール5に/本当に信じられ

今からでも遅くない!

キミも今すぐ始めてみないか!

キミ知ってる? 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の中でモテモテ。それは、受験用歴史年表なら2~3日で、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ! しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にも簡単に应用がきくうえ効果もバツチリ。中間や期末試験にも絶大な威力を発揮!

さらにすごいのは、一度覚えたらめったなことでは忘れない点だ。だから一夜づけ大いにけつこう。

時間が足りない方の味方! ビジネスマンにも威力発揮!



東京都
有賀修一さん(30)
〈宅地建物取引主
任者資格合格〉

私は、平成元年度の宅地試験に合格しましたが、この試験の勉強をするにあたり、記憶術に入会いたしました。記憶術にある数種の暗記法の中で数字変換法は特に役に立ち、単なる語呂合わせとは違い、大量に覚えられ忘れることはありません。時間が足りないという方にとって心強い味方になる暗記方法だと思います。

とじ込みハガキに必要事項を
明記して、今すぐ、ポストへ!

無料プレゼント。

ただいま「記憶術」のことがよくわかる、コース別の詳しい案内書を無料でさしあげています。キミもライバルに差をつけよう!

東京カルチャーセンター ☎03-3317-2811

〒166 東京都杉並区高円寺南1-33-3

(受付/朝7時~夜9時・年中無休)

おもしろさ

没頭!

世界のRPGファンを興奮の渦に巻き込んだ
あの「ダンジョン・マスター」が
PCエンジン・オリジナル・シナリオで
いよいよ登場。

それぞれ独立した7つのダンジョンを冒険します。
驚異的なリアルタイム性はPCエンジン
ならではの高速処理でさらにパワーアップ。



用意された7つのダンジョン



敵との対決もリアルタイム



戦い方も千差万別



絶えず持ち物や水、食料に注意

9月18日
発売
希望小売価格
¥8,200
(税別)

ダンジョン・マスター/セロンス・クエスト

Theron's Quest

Dungeon Master

© 1992 SOFTWARE HEAVEN INC./FTL GAMES. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

変身!

神々との死闘を、5段階の変身能力をフルに使って
決行するアドベンチャー型アクションゲームが
満を持して待機中。

森林、山、ジャングル、海底、月面といった
変化に富んだ、そして謎に満ちた舞台を、
高度なテクニックをプレイヤーに要求する
興奮のアクション・ゲーム。



戦いのスタートは戦士



海中では鯨に変身



月面では岩石巨人になって敵を倒せ



ドラゴンにも変身

9月29日
発売
希望小売価格
¥7,400
(税別)

シェイプシフター〜魔界英雄伝〜

Shapeshifter

Published under licensed from ICOM Simulations, Inc. Licensed in conjunction with JPI. © 1992 ICOM Simulations, Inc. All rights reserved. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

新・時・代!!

 Victor



9月25日
発売
希望小売価格
¥8,000
(税別)

ルーム

LUCASFILM
GAMES
TM

ルーカス・フィルム独自のシステムの採用による
感動のファンタジー・アドベンチャー・ゲーム、
発売迫る。

まるで映画を見るような奥の深い演出に、
ファンタジーの王道といえる魔法と冒険の、
そして謎に満ちた世界が展開されます。
壮大なスケールと音楽でおくる衝撃作。



劇的!

TM & © 1990, 1992 LucasArts Entertainment Company. Licensed in conjunction with JPI. © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.



好評
発売中!
希望小売価格
¥7,800(税別)

Falcom
日本ファルコム株式会社の登録商標です。

ソーサリアン

あの「イース」シリーズを世に送りだした
日本ファルコムのアクションRPGの傑作、
好評発売中!

10本のシナリオとプレイヤーに許される
職業選択などの大幅な自由度、
人生を感じさせる登場人物などいままでの
アクションRPGの常識を破った話題作。



城での王との謁見

シナリオ「天の神々たち」



シナリオ「メデューサの首」



シナリオ「暗黒の魔道士」

邪悪!

© 1987 1992 日本ファルコム © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

発売元: ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

きつとわかりあえる。

ジェミー・シード。推定年齢29歳。ギリアン・シードとともにシベリアで発見され、共に過去の記憶を一切失っていた。所持品からギリアンの妻と判明し、一緒に暮らし始めるが、うまくいかず別居生活をするに…。ジャンカーに配属されたギリアンを心配しつつも、優しく見守っていく。

Jaime Seed

あの時もこんな雨だったわね、ギリアン。

この街に初めて来たときのあなたの台詞を覚えているわ。そう、こういったはず。「君は雨女じゃないか」ってね。わたしは笑いとはしたけれども…。

今日、あなたがジャンカーに配属された事を聞いた時、正直いって胸の震えが止まらなかったわ。だってジャンカーの戦う相手はあのスナッチャーなのよ。人類をスナッチする恐るべき機械、そんな奴等相手にあなたが戦うだなんて。確かに私たちの失われた記憶の縁に浮かぶのはスナッチャーという言葉。私たちの過去の何かが奴等に関係しているのかもしれないわ。

でも…でもね、ギリアン。奴等はとても危険よ。危険すぎる……。もし、奴等を倒した時、私たちの失われた記憶に一筋の光が見えたとしても、それがとても恐ろしい結果になったら…。それを考えたら胸の震えが止まらなかった。一瞬、失った記憶なんてどうでもいいとさえも思ったわ。

ギリアン、こんな事をいったら、あなたはきっと、心配しすぎだ、と言うでしょうね。この街にきてから特に強くそう思うようになったの。不思議ね。独りで暮らそうと思った時は不安なんて感じなかったのに…。

ギリアン。今日の雨は冷たいわ。風邪をひかないようにね。

届かぬ想い、胸の痛

SNATCHER for LOVERS ONLY

PAIN OF DREAM

その時、胸の鼓動を抑えられなかった。そして、あなたの顔をまともに見れなかった。それは、あなたと離れて初めて知った胸の痛みです。

あのパーティの日、初めて逢った時に見た一睡の夢は、幾星霜の時の流れをもってしても消すことの出来ない夢の断片でした。だから、あなたのことを想う時、顔を想い、声を想い、言葉を聞こうとして耳を澄ましてみても、私があなたのことを想うには、一睡の夢はあまりにも短すぎた。あなたのことをもっと知るにはどうしたらいいのか。あなたに逢うにはどうすればいいのか。

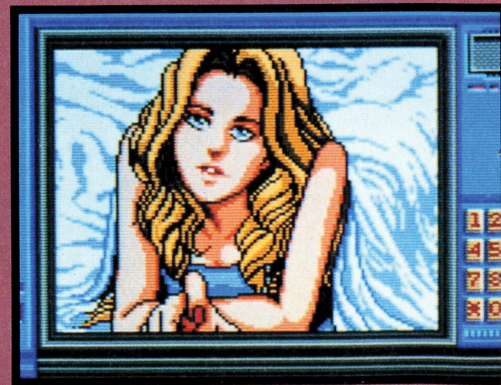
そう思った時には、あなたを愛してしまっていたのです。

今の私にはあなたの望むようなものは何ひとつないかもしれない。でも、それを育てていくための時間と勇気を用意するつもりです。ずっとずっと好きだった。初めて逢ったあの時から、そうあの瞬間から……。



ギリアンの運命を見

いよいよ発売が見えてきた「SNATCHER」。PCエンジンの全てのゲームのシーンを塗りかえるかもしれない歴史的瞬間に立ち会える日も近づいたという訳だ。今まではギリアン、ランダムと個人をメインに紹介してきたけれど、今回はスナッチャーのヒロイン2人にスポットをあててみることにしよう。ジェミーとミカの2人の思いを綴っていくと、そこに共通のものがあることに気づくだろう。そう、「愛するものへの想い」がそれである。愛だなんて、ドラマだけに存在すると思っている



I didn't know why, but

み。愛ゆえに人は——。

CHER™

only——

■スナッチャー■コナミ

■10月発売予定

■価格未定



SWEET PAIN

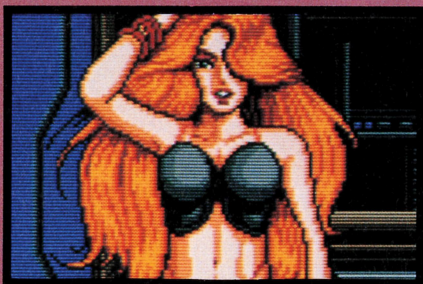
恋や愛なんて、そんなものじゃないとずっと思っていた。人を好きになるなんて、面倒くさいと思っていた。でも、気がついてみると、いつもあの人を目で追っている自分がそこにいた。意識しないようにつとめてふるまっているけれど、あの人にはもう見透かされているかもしれない。いつもは自分の気持ちを外にださないように、相手に気づかれないように恋をしていたのだけれども、そんなの恋じゃないのかもしれない。思っているなら、伝えなくっちゃいけないよね。

でも、もう少し時間を下さい。今、思い切って打ち明けても、きっとあの人とはまどうことでしょう。わたしだって旨く伝えられないと思う。それにもう少し自分だけの恋愛感情として楽しみたい気もするし。

だって、まるで山の天気のように、ころころと変わる感情なんだもの。今はまだ、あの人をずっと見つめていたいから……。

つめる2人のヒロイン達。

諸君。ちゃんとここにも愛は存在する。むしろ現代の我々に存在しないのではないだろうか？ タイトル下に左右に分けて記述したのは対極的な「愛するものへの想い」である。特にジェミーやミカが思っている



訳ではない。2人の「愛するものへの想い」を象徴的に記述してみただけである。しかし、そこにあるのはスナッチャーというドラマの生み出す愛であり、2人がギリアンに抱く想いである。君が実際にゲームを体験して頂くこと以外に確かめるすべはないのだけれどね。

もちろん2人以外にもヒロインは登場する。上の写真のイザベラも十分魅力的だ。彼女の愛……。何？もういい。さっさとゲームの紹介をしる。失敬した。次ページから最新の写真を掲載した特集がある。いってくれ。

PAIN OF DREAM

きつと信じあえる——。

ミカ・スレイトン。ジャンカーの受付及びオペレーター担当の彼女は犯罪心理学や社会情報学などにひいてた才能の持ち主である。ギリアン・シードという存在になんとかなくひかれていく。

本編のヒロイン、ジェミーの声を演じるのは井上喜久子さん。ミカ役は富永みーなさん。2人とも雰囲気は超マッチ！CDの魅惑のスナッチャーに、期待せよ！

Mika Slayton



ジャンカーという組織には似つかわしくない、なんて言う人もいるけれど、私だってジャンカーの一員。敵であるスナッチャーを一刻も早く撃退してほしいと願っているのよ。そのためには自分の任務を遂行し、死だって恐れない……いえ、恐怖がないなんていうのは嘘だわ。怖くないなんて思うほうがどうかしている街だものね。それに、ここには奴等に対抗できる頼もしいランナー達がいるし。ギリアン・シード。一番新米の、見た目はちょっとさえないおじさんって感じだけど。何故だか、彼なら奴等にも負けないって感じがするのよね。それはどことなく彼に人を近づけない傷があるように思えるからかしら。とにかく今私に言える事は、ここに帰ってきてくださいね、と見送ることぐらいなんだけれども……。

tears came to my eyes thinking about you.

その名のもとに銃をとれ、倒すべき敵は



月Pで「SNATCHER」の記事を扱うのもこれで4回目。読者のみなも「SNATCHER」の世界観に馴染んでもらえたでしょうか。今回も首をながくして待っているファンのために新しい画面写真を用意してみました。またまた「SNATCHER」のもつ世界観にどっぷりとひたってくださいませ。

さて、今回初めてスナに接するという人もいでしょうから説明をしておきたいんだけど、「SNATCHER」に関してはアドベンチャーゲームという枠でくれない要素がふんだんに含まれているということがひとつあるんだ。



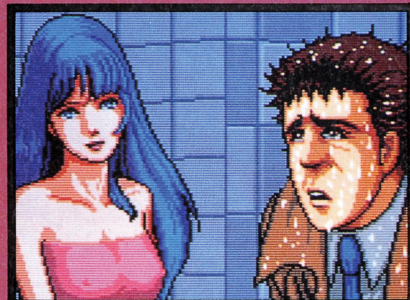
▲ナポレオン。不気味な感じがサイバーだ。彼の正体は？

確かにコマンド選択式のゲームではあるのだけれど、従来のADVになかった緊張感やドラマ性がとても大切に扱われているということ。オープニングから引きずり込まれる世界観の中で、あたかもプレイヤー自身が敵スナッチャーと戦っているという感覚を持つことができる。これはいつでもブラスターを抜いて応戦できる射撃システムと、敵スナッチャーがどんな奴なのかを明確にしておいてくれているストーリーのドラマ性がそうさせている。

ギリアンが最初に向かう工場跡などでも、いつ何がでてくるかわからない緊張感があってドキドキするものね。そういったプレイヤーの心理面をゲームに反映させてくれるところがとてもきちんとできているんだ。パイロットディスク（発売中！定価1500円）を見た人ならわかると思うけれど、予告編なんて、ほんとドラマしてたでしょ。あーいったところがADVの枠を越えたドラマ性なんだよね。まずは試しにプレイしてほしいな。



▲これを機にCD-ROMユーザーになるのはどう？



▲ギリアンも結構三枚目の時もあっさりする。

知りたい、聞きたい、K-kids様、こちらへどうぞ !!

K-KISSの質問コーナー

やっほーい。楽しかった夏休みももうおしまい、いよいよ2学期のはじまりですね。こんにちわ、コナミの早坂です。

さて、スナッチャー“シングルCD全員プレゼント”の応募が予想以上に大好評で、CDの発送が遅れたこと、ここでお詫び致します。ごめんなさいね。今頃は、応募者全員に届いて、楽しんでいただけていることでしょう。

このCDを聞いた感想などを『K-KISSクラブ』まで送ってくれい。よろしくね。ここで、大ニュースがあります。

1年半の沈黙を破り、あの「DS-3」が新創刊されました。ファミコンショップやデパートの玩具売り場においてあります。コナミの裏情報満載で読みごたえたっぷりよ。



お手紙、質問、イラスト等、お待ちしてます!!

是非読んでみてちょうだい。お店に行っても手に入らなかった時は、コナミ「DS-3がほしい」係までハガキを送ってね。宛先は下記の通りです。

★〒105 港区虎ノ門4-3-1

コナミ株式会社「DS-3がほしい」係★まで



次は、お楽しみ「スナッチャー」情報にいきたいと思います。いよいよ開発も最終ラウンドに突入です。パイロット・ディスク版に入っていた、ACT1部分も本編では、グレードアップ（ちょっとだけ大げさ）。やはり本編は違うよな一。あと60日待っててね。きょうから発売日までカウントダウンしていこう。あと〇〇日って毎日、ただ待ってるより楽しいかもしれない。

開発スタッフも夏休み返上して、スナッチャーに全力投球している毎日、体をこわしてしまっただけが続出。早坂は心配です。何か手伝えることはないのだろうか……。肩もみとか、バグチェックとか（これは、たくさんの方がヘルプ参加しますが）。……うーんこまった。そうだ、今度パンツを洗濯しに“すいか”を持って神戸に出張しよう。（あれ？）

というわけで、完成間近い「スナッチャー」であります。本編の情報も月Pや他ゲーム専門誌で紹介してゆきますので、お見逃しなく。みなさんからのイラストもたくさん届いています。ありがとうございます！じゃーね、ばいばい。



▲（東京都/そるちゃんへ水魅子）色が淡くてきれいですね。



▼（宮城県/よびき）私の友達にも美音がいます。いい女です。

スナッチャー

JUDGEMENT UNINFECTED
NAKED KIND & EXECUTE RANGER.

そして、「SNATCHER」の魅力のもう一つはキャラクターの扱い方。ひとりひとりにちゃんと役割があって、いろんな伏線を張ってあるから、ゲームを進めていくと、えーうっそー！なんて事もあったりするしね。声優さんの声もマッチしているし、一部にR.S.Sという新しいサウンドシステムを採用しているので臨場感も超バッチグー！ 夜ヘッドホンしてプレイ

しているとほんとドキドキしちゃうから。さらに最近はやりのデジコミ路線にはいかないで、きちんとパソコンからの流れを引き継いだということ。言ってしまうと不必要に動画させず、アニメ路線には持っていかなかったということだ。これは最近デジコミファンが増える中で、大変勇気のいることだったと思うけど、きちんと作品のあり方を貫き通す姿勢にはファンも納得するはずだ。

さて、いよいよ来月は「SNATCHER」紹介も5回目。プラス発売直前も記念して、ついに付録で登場することが決定したぞ！ 前作WE LOVE KONAMIを覚えていたかな？もち、今回も気合たっぷり手応バッチリのクオリティでお届けするから楽しみにしてくれ！ もちろんゲームストーリーや攻略も触れていけるからね。



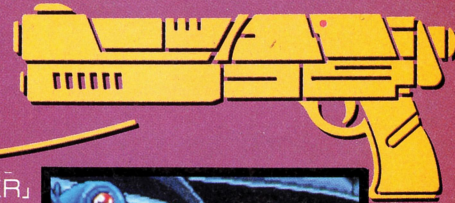
▲やや、新タイプのスナッチャーか？



▲不必要にアニメしない。雰囲気大事だ。

JUNKER

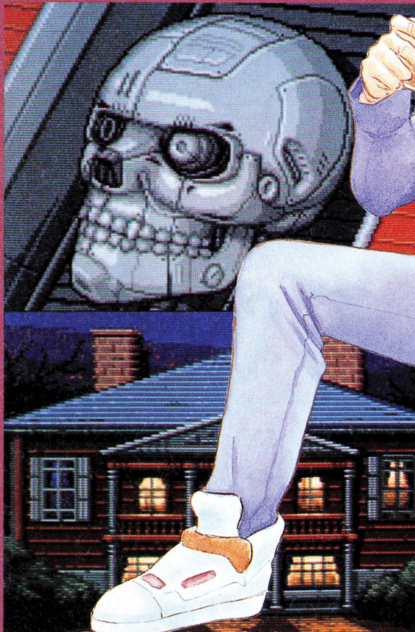
SINCE 2042.



いよいよ次号から「SNATCHER」の真の世界に触れていく。今まではオープニングにしか過ぎなかったということだ。もちろんゲームの謎解きをバラスような野暮な事はしないから安心してくれ。合言葉はもち、WE LOVE KONAMI IIだ。あのコーナーもあるからね！



*Find Out!
There is no Escape!!*



ジャンカーのメカニック、ハリ。彼の人格がにじみでているように描いてい



いよいよ
次号SNATCHER™

We Love Konami II
付録で登場!

乞、御期待!!
K-kiss特別編
もあるよ!!

PCエンジン特別救助隊

SR

Special Rescue Team

今年の夏は死ぬほど暑かったぞっ！
ひーん、休みたいお。海に行きた
いお。でも、考えてみりゃエアコ



ンのきいた部屋でゲームばっかして
るもんな。文句言っちゃバチが当
たる。しゃーねえ、仕事すっか。

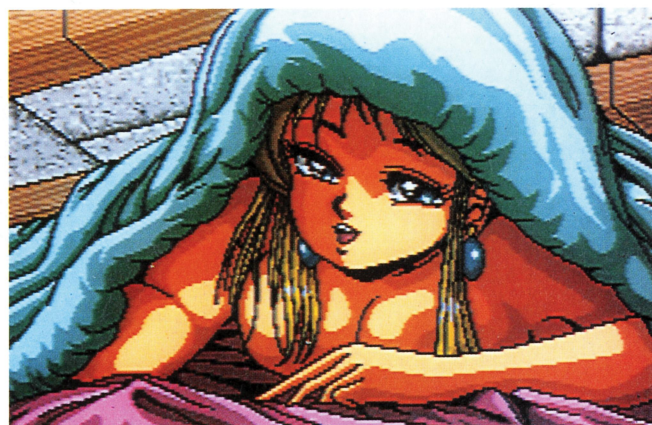
ドラゴンナイトⅡ

NECアベニュー／発売中／7400円



最終決戦! 塔の5階、6階 そして、エンディングへ!!

先月号の付録は活用してくれてるかな? 今月はその続き。まだクリア
できてないキミのために、ラストまでのヒント集をのつけるぞ!!

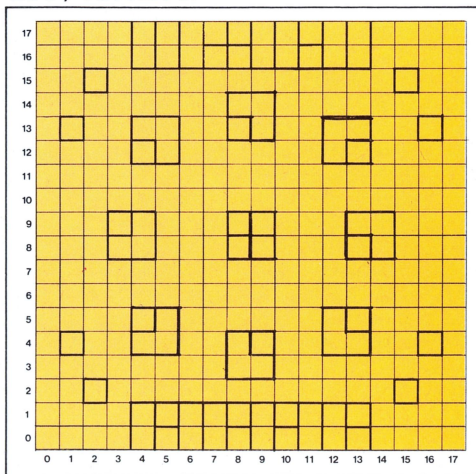


塔の5階

これまでとはガラッと趣向の違う塔5階。ここではクイズとパズルを解かなくてはならない。頭の使いどころだぞ。

クイズとパズルのフロア!! 悪魔の扉をひらけ!!

MAP/TOWER 5F



5階には、入れない部屋が9つもある。そのうち8つの扉には悪魔の面がついていて、クイズを出してくるぞ。これを解くのが最初の目的。どうやら色が重要らしいが……。見事部屋に入れたら、今度はパズル。各部屋に置かれた玉を、正しく置き換えれば、6階への道が開けるぞ。



▲クイズを解くには、このカラーチャートが必要だぞ。5階のどこかにいる大ネズミが持っている。探そう!



▲面の出すクイズの答えはチャートの中にある。正解すると素直に扉を開いてくれるぞ。



▲何度も助けてくれたのに、なぜだ?

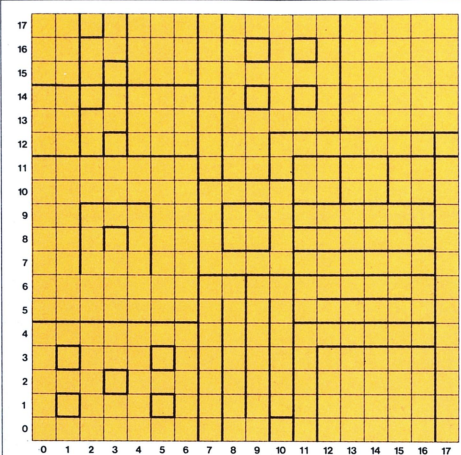
塔の6階

▶ TOWER 6F

塔の最上階。ここにはメサーニヤの玉座があるという。だが、簡単には会うことができないのだ。

メサーニヤの玉座が待つ最上階へいざ!!

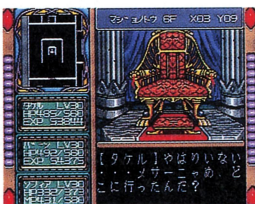
MAP/TOWER 6F



いよいよラストの戦い、と思いきや、肝心のメサーニヤの姿がどこにもないのだ。一体どうして? 実はこのゲームには、もうひとつ隠されたダンジョンがあるんだ。楽しみは先に残して、まずすべての女の子を助けだそうぜ。

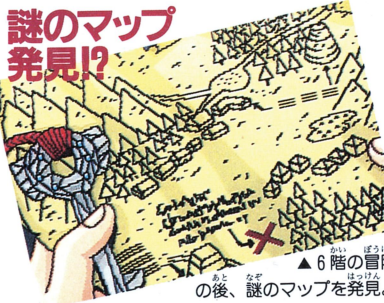


▲ケイトの幻が浮かんで消える。彼女だけはメサーニヤを倒さない限り救出できないのだ。



◀メサーニヤのことは忘れて、経典とアイテム探しに集中しようぜ。

謎のマップ発見!



▲6階の冒険の後、謎のマップを発見。

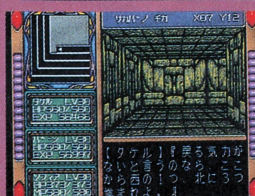
▶金の鍵を手に入れば、1階の小部屋が開く。そこに最後の経典があるぞ。

隠されたダンジョンで大ドンデン返しがキミを待つ!!

墓場、塔以外にもダンジョンがあった! その奥で、超ドラマチックな最後の戦いが繰り広げられるのだ。フェニックスの街の秘密、二人の仲間の謎、メサーニヤの本当の目的などが、一気に判明するぞ。くわしくは触れない。ぜひ、キミの目で感動を確かめてくれ。



バーンがやられた!?



▲フェニックスのどこかに、もうひとつのダンジョンがあった?

▼かつてドラゴンナイトが使ったという伝説の武具が登場するぞ。



5階以降に出現するモンスター

バーサーカー(ナディア)



DATA

HP	170
ジェル	150
経験値	75
攻撃力	308~329

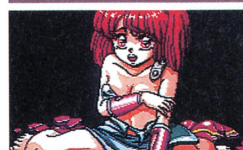
メイジェルフ(チェリー)



DATA

HP	165
ジェル	230
経験値	110
攻撃力	332~354

リザードバビー(リムナ)



DATA

HP	180
ジェル	320
経験値	150
攻撃力	358~381

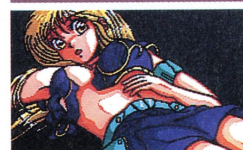
エビルプリースト(メルモ)



DATA

HP	187
ジェル	380
経験値	175
攻撃力	376~400

レッドリザード(ララ)



DATA

HP	211
ジェル	550
経験値	350
攻撃力	426~451

ケンタウルス(アミー)



DATA

HP	205
ジェル	650
経験値	370
攻撃力	426~452

ニンジャ(ターニャ)



DATA

HP	215
ジェル	750
経験値	400
攻撃力	450~477

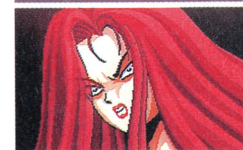
エビルウィッチ(メシア)



DATA

HP	240
ジェル	850
経験値	460
攻撃力	500~528

メサーニヤ



DATA

HP	?
ジェル	?
経験値	?
攻撃力	?

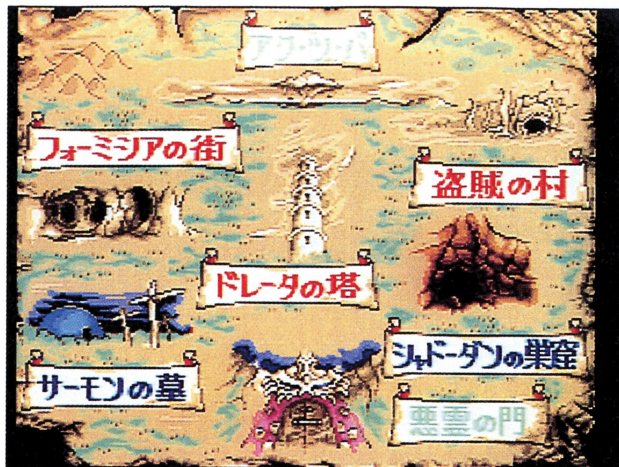
ダンジョンマスター ～セロンズクエスト～

ビクター音楽/9月18日発売予定/8200円



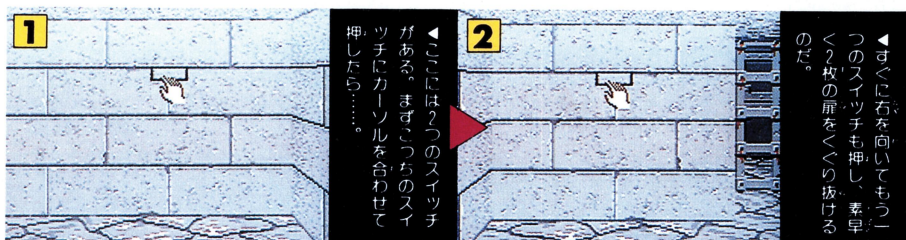
4つのシナリオのワンポイントアドバイス

さて、いよいよ発売間近の『ダンジョンマスター～セロンズクエスト』。今日は、全7本のシナリオの中から、「アク・ツ・バ」「フォーミシアの街」「ドレータの塔」「盗賊の村」の4本のシナリオの中から、特に引っぱりそうなところを教えちゃうぞ。ここに紹介した以外は、どのシナリオもワリとすんなり進める。でも、さっさとクリアしないで、魔法をかけたり薬を作ったりと、セロンのレベルアップを忘れないようにね。



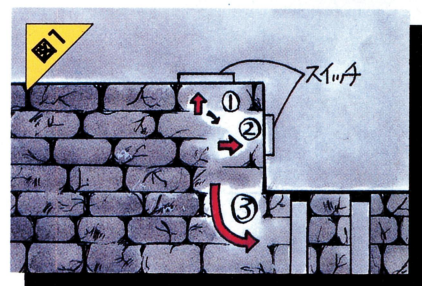
アク・ツ・バ まず、基本的なところを学ぼう!

一番最初のシナリオ。このシナリオを解かないことには先に進めないで、全体的にカンタンになっているけど、そんな中にも引っぱりそうところがある。それが、右上の写真の2枚扉の場所。



ここでは、2つのスイッチが2枚の扉に連動し、しかも、それぞれすぐに閉まってしまふ。タイミング良くスイッチを押し、素早く行動しないと、通れなかったり扉にはさまったりして(扉にはさまるとダメージを受けるぞ)大変。上の写真や、右の図を参考にして、タイミング良く行動しよう。

このポイントさえ抜けられれば、このシナリオはクリアしたも同然だぞ。



フォーミシアの街 テーマはパズルと誘導!

ダンジョンマスターっていうゲームは、RPGというよりパズルだ。何か月か前の記事でそう書いたけど、このシナリオは、その色合いがかなり濃い1本なのだ。

地下3階には、穴、パネル、敵、ワープゾーンなどが散りばめられ、マスターキーでファイアーボールをうまく発射させ、パネルに乗った

敵を倒し、道を作って行かなければならない。さらに、こっかが下手な場所にいると、ワープしてきたファイアーボールの直撃をくらったりして大変。マップのつながりをよく把握して進むようにしよう。

また、ところどころに開かない扉がある。その近くにパネルがあるけど、乗っても何もおきない。実はコレ、敵をうまく誘導してこのパネルの上に寄せなきゃならない。同じような仕掛けで穴がふさがるようなところもあるぞ。

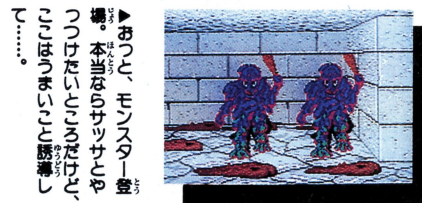
カギが見あたらないような扉があったら、近くのパネルを注意してみよう。



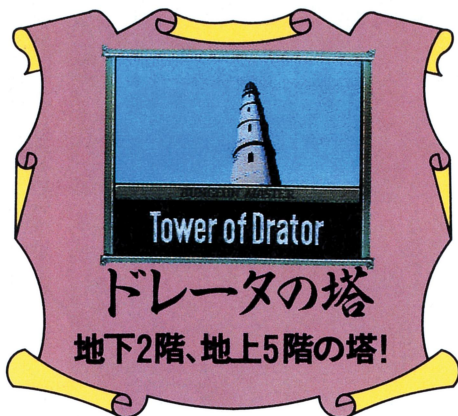
◀手に入れたマスターキーは、この鍵穴に。するとファイアーボールが発射されるのだ。鍵穴はいくつもあつて、



◀鍵穴はないし、スイッチはないし……。こういう扉があったら、周囲に注意してみよう。きつとパネルがあるはずだ。



◀こうやってパネルの上まで連れて行く。新たな道が開けるのだ。道ができたらもう一つつけていこう。



このドレータは、「塔」というだけあって、階段を昇ったり降りたり、なかなか広くて大変なのだ。

まず、塔に入って最初の難関が落し穴だらけの回廊。穴の先には通路が見えてるんだけど…。ここは、巻物を参考にして進んでみよう。

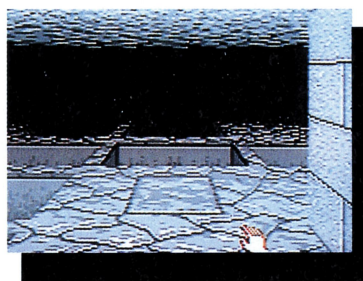
さらに上の階に進むと、今度は「スケルトンの部屋」がある。ここは、扉とパネルがあるけど、乗っても何もおきない……。そう「フォーミシア」と同じに、スケルトン（しばらく部屋

にいて扉が開いて出てくる）をこのパネルの上に誘導すると扉が開く。開いたら素早くスケルトンを倒して中に入る。これを繰り返せば全部の扉の中に入れるぞ。

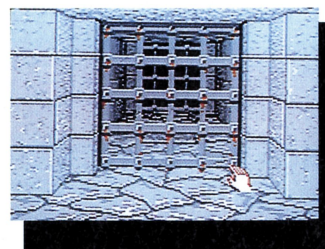
もし、スケルトンを全部殺しちゃっても、もう1回下に降りて戻ってくれば、また出てくるぞ。

スケルトンの部屋をクリアすれば、このシナリオも後は楽勝。もし先に進めないと思ったら、いくつかある青い宝玉の取り忘れ。ちゃんと全部取り、使ったかどうか確認してみよう。

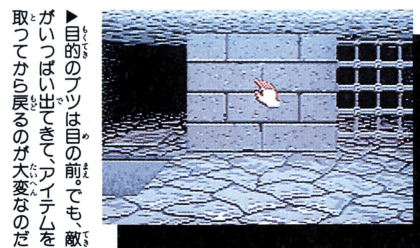
また、目的のアイテムを手に入れた後は、敵が団体で登場する。ほとんどスケルトンだけど、中には強い敵も混ざっているので注意してね。



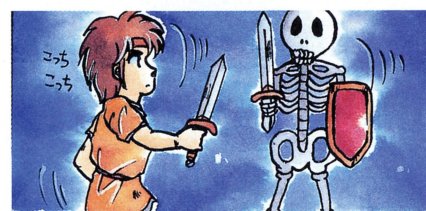
◀1Fの回廊。ここへ手に入る巻物には何て書いてあつたかな？それをヒントに行動すると……。



◀B2は扉だらけ。扉をくぐると、別の扉が開いたりする。でも行かなくても平気だよ。



▶目的のフツは目の前で、敵がいつかは出てきて、アイテムを取ってから戻るのが大変なのだ。



この「盗賊の村」は、階層がそれほど深くないけど、結構広い。しかも、「盗賊の村」の名前が示す通り、盗賊のギグラーが続々登場。

コイツらは、こっちのアイテムを盗んで、ダッシュで逃げてしまうという、本当にイヤなやつなのだ。ギグラーが目の前に現れたら（ウケケケって音がするのですぐわかるぞ）速攻で倒すようにしよう。

ギグラー以外で注意が必要なのは、ときどき出てくる大サソリのジャイアント・スコビーオ

ン。サソリのモンスターだけあって、コイツは毒を持っているのだ。

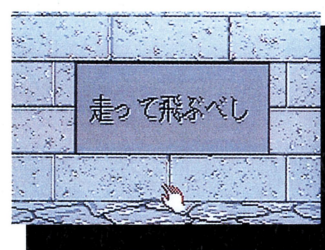
このシナリオの最初の祭壇に飾ってあったフラスコを忘れずに手に入れ、すぐさま毒消しの対ヴェン秘薬を作っておこう。このフラスコを取り忘れると、対ヴェン秘薬が作れないので気をつけてね。

後は、あちこちにあるコインを拾い、そのコインをコインポケットに入れば、新しい場所への道が開けるはずだ。目的のアイテムを取ってサッサと出口を目指そう。

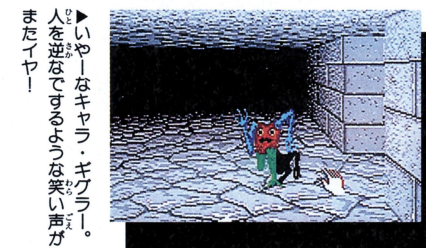
ところで、ここまででセロンの各レベルは上がっているかな？ 戦闘や魔法など、なるべくセロンを使ってレベルを上げるようにしようね。



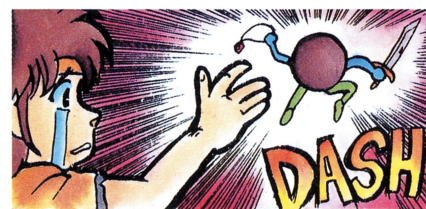
◀祭壇にあるフラスコ。このフラスコを取ったら、すぐに対ヴェン秘薬を作るのだ！



◀ここは書いてある通り。素早く操作して移動すれば、ちゃんと行けるぞ。



▶「いやーなキャラ・ギグラー！人を逆なでするような笑い声がまたイヤ！」



冒険に行きづまったら
『ダンジョンマスター百科』
フィーチャーリング・セロズクエスト

9月末発売予定 定価1500円(税込) 小学館

ダンマスでどうしても先に行けない、そんな人にはこの1冊！ セロズクエスト（PCエンジン版）だけでなく、海外版、パソコン版、SFC版など、全てのダンマスの攻略がこの1冊でOKだぞ！

IN
ゲームー倉持直伝!!

TATSUJIN

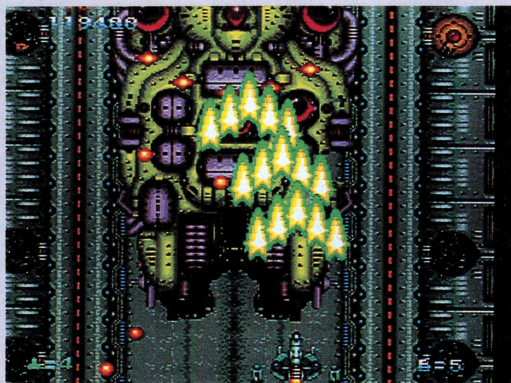


きゅう きょく こう りやく
究極の攻略

ゲーマー 倉持の 近況報告



最近さいきんゲーセンで、ハマりそうなゲームがめっすくきり少なくなってきた。なんだかまわりを見ると、どれもどっかで見たようなゲームばかり。これではいいかげんにうんざりしてしまう。ほんとにどうにかならんものかね？ かろうじてシューティング・ゲームが残のこってるみたいだけども、どれもいまいちやる気をそそるような内容のものがない。まあ、そのうちなんかハマりそうなゲームが出ると思うけどね。



今月やることになった『TATSUJIN』は、その昔ゲームでサルのよう^{わし}にやっていたゲームの1つで、1000万点^{まんてん}を出せるようになるまでやった覚えがある。その『TATSUJIN』がPCエンジンで出ると聞いたときは、ものすご〜くうれしかった（けこう発売日^{はつぱいじつ}が伸びたりしたけどね）。何日かしてサンプルROMが編集部^{へんしゅうぶ}にきたわけだけどプレイしてみて、移植度^{いしょくど}の高さにびっくりさせられた。このゲームが好きだった人、いやシューティング・ファンには是非とも買ってプレイしてもらいたい。

今月は『TATSUJIN』の1～3面を攻略っ!

各ショットの使い方について

『基本的には『パワー
シヨット』がおすすめ

赤

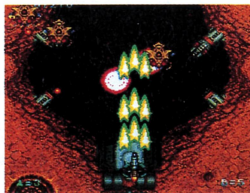
なか
このゲームの中で
基本^{きほん}的^{てき}のショット。
ボス^{ボス}戦^{せん}や、ザコ^{ざこ}共^{ども}
を相手^{あいて}にするときは
非常^{ひじょう}にあつかいやす
い武器^{ぶき}である。ボス
とかもこのショット
で対戦^{たいせん}すれば、それ程^{ほど}力^{ちから}カタくもならないね。
1 回最強^{さいきやう}状態^{じょうたい}になれば、向^{むか}かう所敵^{しよてき}なしになる。
これが、一番^{ばん}のおすすめ・ショット。



◀ こういう中ボス・ク
ラスの敵を相手にする
ときなどに使える。こ
れで進むことが多い。

緑

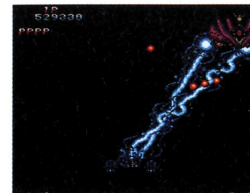
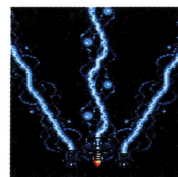
つぎに紹介するのは、
たいくじくのある敵以外
は全て貫通するシ
ョット。これは、基本
的にはあまり、活躍
することがない（使
うとしたらラウンド
1の1UPを取るところぐらいかな?）。ほと
んど、バースショットでことが足りてしまう。
敵の弾が見づらくなるのが欠点。



◀これで敵の弾さえ見
えたら使えたのに。で
もザコ相手ならつこ
ういけるかもしれない

青

最後は、全ショット中1番派手なかなり強力なやつ。このショットは、ザコに対してほぼ無敵の強さを誇るのだ。しかし、その反面ボスなどの敵にはめっぽう弱い。このショットでボスと対戦すると、いつもの2倍くらい手間がかかるので、他の武器にチェンジしておこう。



◀ 少々カタい敵なら自動追尾になる。オブシ
ョンが付くとさらに派
手になる。

ここからはステージの攻略をやるぞっ!

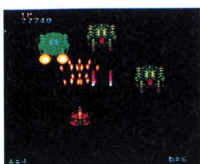
ROUND 1

この面ではなるべくボムは温存



この面で気をつけたい所はそんなにない。いって言うなら右で紹介している「ズン」の編隊くらいか。この敵もそうだけど、ボムを使わなくても倒せる敵がほとんど。このラウンドでは達人ボムは温存しておこう。

「ズン」の編隊は強いぞ!

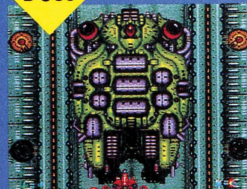


ラウンド1で出現する敵の中で、結構強敵なヤツ。まずに始めズンが出現する前に自機を1番下に移動させておく。ズンが上から出てきたら左側と真ん中のズンのレーザーの間に入り、下がりながら攻撃。右側の1機は地道に攻撃していればよく倒せる。もし危なくなったらボムを投下。



BOSS

「J・タンク」攻略



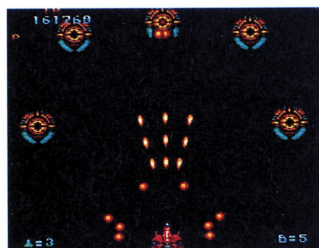
ラウンドのボスにしては、それほどこすらないこの「J・タンク」。ボスが出現する前に周りにある砲台を全て破壊しておくように。砲台自体はそれほど強くはないけれど、数が集まるとさすがに厄介な存在になる。ボスが出現したら、タンクの砲台を片っ端から破壊していく。そのあとに、弱点をじっくりと攻撃しよう。砲台さえ無くなってしまうと、あとは楽勝。ボムは使わなくても平気だよ。



▲対ボス戦用にはパワーショットが1番。他に達人ビームでもかまわないぞ!

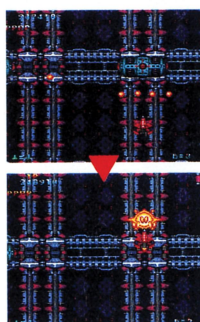
ROUND 2

安全地帯をうまく利用しよう



ここから、多少難易度が上がる。安全地帯というものを知っておかないとつらくなるからだ。全部の敵がそういうわけではないんだけどね。ちなみに最初に出る中ボスは、画面の真ん中の1番下が安全地帯。

はりついて速攻で破壊!



▲1回弾を撃たせてから攻撃しに行こう。

ラウンド2のボスの前で「コンテナ地帯」(タンクローラーが集中して出現する所)がある。ここではまず第一に、敵の出現位置を覚えておこう。そうすればタンクローラーが出てきたと同時に倒すことができるようになるぞ!

BOSS

「バッドロン」攻略



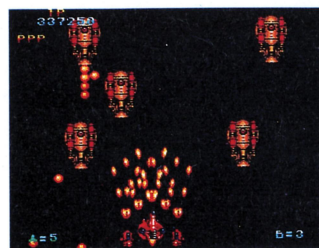
ラウンド2のボスは1面のヤツとは違って本体が大きく、攻撃もきびしい。まともに戦ったら、ボムを使ってもうまく弾を避けながらやらないとつらい。しかし、今から紹介する安全地帯が分かればザコ同然になる。やり方は、まずボスが出るまでに画面の1番上、真ん中に自機を移動させておく。ボスが出てきたらそのまま赤い水晶のような所に自機の先端を合わせるだけでOK。



▲右の方法以外で倒す場合は、本体の周りの砲台を破壊してから弱点を攻撃しよう。

ROUND 3

この面でボムをかせげっ!!



このラウンドは、ボムをかせぐためにあるような面。それだけにミスがゆるされないとこでもあるんだ。最初の中ボス「ラッパー」を倒すと、「ボンバー地帯」に入る。ここでもザコに対して気が抜けないぞ!

このエリアでボンバーをかせげ!



ここが先ほど紹介した「ボンバー地帯」だ。ここではレールのようなものがひし形状に配置されていて、その上を砲台が行き来している。この砲台を倒すとボムがスピードアップが手に入る。基本的に画面の1番下に行き、「サンダーレーザー」で敵を撃破する。といった感じ。



▲これ以外だと進むのがつらいかも。

BOSS

「グルス」攻略



さて、ラウンド3のボスなんだけれどこいつがかなりの強敵で、ボムを使わないで倒すのは至難の技。ボス以外にも、周りのザコ砲台が結構なタイミングで弾を撃ってくる。ここは無理をしないでボムを使おう。



▲1発目の弾は自機を狙って撃ち、2発目は少しずらして撃ってくる。



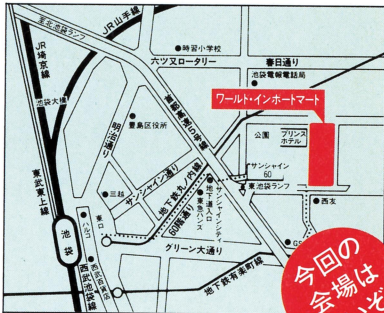
▲2発目(偶数の時)が来たときに上に素早く行って攻撃しよう。

▲対戦中も周りの砲台にも気を配ろう。一つの方法として、画面内に砲台を出さないやり方もある。

来月はTATSUJINの後半面を攻略するぞっ!

年末年始に発売されるあの作品がプレイできる '92.秋CSGTVゲームソフト新作発表会

■東京地区
9月20日(日)11:00~17:00

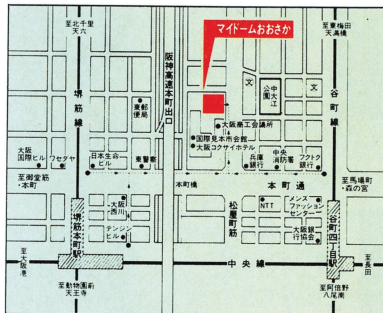


会場/池袋サンシャインシティ
ワールドインポートマート4F

東京都豊島区東池袋3-1
交通/地下鉄有楽町線「東池袋」駅下車(徒歩3分)
JR・私鉄・地下鉄の各「池袋」駅下車(徒歩10分)

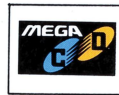
今回の
会場は
広いぞ!

■大阪地区
9月6日(日)11:00~17:00



会場/マイドームおおさか
3F/E・Fホール

大阪府中央区本町橋2番5号
交通/地下鉄谷町線「谷町四丁目」駅下車(徒歩7分)
地下鉄堺筋線「堺筋本町」駅下車(徒歩7分)



- 持っているゲーム機の種類をお答えください。
- 宛先/〒104 東京都中央区銀座1丁目9-12 CSG ⑧係
- 締切/9月30日(休)当日消印有効
- 満員の際には入場できない場合がありますので、あらかじめご了承ください。

ファミコン コンピュータ ファミコン スーパーファミコン ゲームボーイ は、任天堂の商標です



アンケートに答えて、
いろんなゲーム機や
ソフトを
当てよう!

協力: (株)セガ・エンタープライゼス、
日本電気ホームエレクトロニクス(株)

退
勤
し
て
い
る
暇
は
な
い。

CSG Consumer
Soft
Group

参加メーカー各社・アスキー/SUN SOFT/ジャレコ/セガ・エンタープライゼス/タイトー/データエース/ナムコ/ハードソン/ケムコトブキシステム/アイ・シー・エス/アイマックス/アイレム/アスク
講談社/アスミック/アテナ/アトラス/アルトロン/イマジニア/インフォコム/NECアベニュー/EPIC・ソニーレコード/カプコン/カルチャーブレーン/クエスト/ケイアミューズメント/ゲームアーツ
/講談社総研/サイクロン/サミー/CSK総研/セト/ソフエル/タカラ/テクノスジャパン/テクモ/データム・ホリスター/東亜プラン/東芝EMI/ドンキンハウス/ナグザット/ナツメ/日本テレネット/日本物産/バック・イン・ビデオ/バップ/パリエ/
ビクター/ビスコ/VIC TOKAI/ヒューマン/ホット・ビィ/ミサワエンターテインメント/メサイヤ/メディアリング/メルダック/やまのん/ヨネザワPR21/リバーヒルソフト

PRINCESS
CAFE



ひめのぎ
姫乃樹リカから西邑理香へ。本名に変わり、NECアベ
ニューさんに移籍して今年の6月21日に2年ぶりの新曲
「ナチュラル」を発売。脱アイドルというわけでもなく、
ありのままのリラックスした今が大好きという西邑理香
ちゃん。9月にはアルバム「NO BRAND」も出るよ。

NATURAL

西邑理香

PHOTO/KENICHI ISHIDA STYLING / SAKIKO ONO (from up) HAIR&MAKE/NANA KOUNOIKE



今月のPRINCESS

●プロフィール●



●本名／西村理香。1971年10月6日生まれ。出身地／大分県。血液型／O型。趣味／釣り、料理、英会話。1988年2月3日に姫乃樹リカとして「硝子のキッス」でデビュー。1992年6月21日に西島理香として「ナチュラル」(NECアベニュー移籍第一弾)を発売。

今月のCafé

●激写ボーイ●アイレム／10月2日発売／7000円。主人公はカメラ学校の学生。出現するキャラを撮影すると得点になる。校長先生から指定された写真を撮りながら、最後に試験を受けるという、ユニークなアクションゲーム。アメリカンなグラフィックで、全9ステージとも今までにないアクションで楽しませてくれるぞ。



自分ですすんでゲームはするほうじゃないけど…

「今、いろんなゲームが出てますよね。これはどのボタンで撮影していくんですか？」

——まず撮影したいなつものに方向キーでファインダーを合わせて、⑩ボタンを押せば撮影できるよ。

「この女の子にしようかな。あ、撮影すると点数が出るんですね」

——そう。決定的瞬間を撮ると、フィルムとかのアイテムが手に入るんだ。得点も高いし。あ、前からくるボールに気をつけて。①ボタンを押してジャンプ！ 今度はスケボーがきた。

「うわー、当たっちゃった」
障害物に当たるとフィルムが5枚分なくなっちゃうんだ。今ちょっとの間、撮影もできなくなっちゃったでしょ。

「けっこう難しいですね」
——今までにないタイプのゲームだしね。



ひめのぎ じだい
姫乃樹リカ時代からファンだった人も、すっかり大人びた理香ちゃんに驚いたはず。といってもまだ20歳だけだね。今月は、名前を変え、新しくスタートを切った理香ちゃんに登場してもらったぞ。まずはお決まり通り、ゲームのお話から。

——理香ちゃんは、ゲームをするのが久しぶりってことだけだ。

「弟がやっぱりファミコンをもっていて、やってたときに、ゴルフと、マリオとかはやってました。そんなにゲームは得意なほうじゃないんですけど」

——そんなに夢になってたわけじゃないのかな。

「一時期は夢中になってやってましたけど、今は全然やってないんですよ」

——理香ちゃんには今回挑戦してもらうのはちょっと変わったアクションゲームなんだ。「激写ボーイ」っていうもので、いろんなキャラクターを撮影して得点をかせいでいくものだよ。



衣装協力／ヌガー(シュガー) ☎03-3791-8111、フィールドライン ☎03-3404-8134、ラ・シェナ ☎03-3405-6474、シューズポート ☎03-3477-8020

——空を飛んでるものも撮影で
きるんだよ。

「今撮影したものから何か出た
みたい」

——今はフィルム5枚のアイ
テム。ほら、下のフィルムが増
えたでしょ。このフィルムがな
くなっちゃうと、その時点でゲ
ームが終わっちゃうから、どん
どんフィルムを手に入れなくち
ゃいけないんだ。このゲームど
うだった？

「キャラクターも楽しいんだけ
ど、思うようにできなくてくや
しい(笑)」

——最初だから、慣れるまでち
よっとね。それじゃ、お仕事の
ことを聞こうかな。名前が変わ
って、2年ぶりに新曲も発売し
たわけだけど。

「無理しておとなぶってという
わけじゃなくて、最近やっとなんか空
回りしなくなった感じなんです。やり
たいことと歳と、自分がぴったり合っ
てきたというか。それが形となってみ
んなのところにいけばいいと思ってま
す」

——今までは作られた感じだった？

「いえ、作っていなかったんですよ。
でも、やりたいこととのズレはあった
かもしれない」

——今度のアルバムの中では作詞もし
ているよね。

自然でいられるのがとても 気持ちいい

「2曲入ってます。1曲はTARAKOさんとい
っしょに。前にもやってはいたんですけど、ま
た前とは違った意味でうれしいですね」

——ドラマとかお芝居は？

「この前、初めて舞台をやったんですよ。萩原
聖人さんはじめ、若い人ばかりの劇団にも所属
していて。舞台は厳しいけど楽しいです」

——最後に読者のみなさんにメッセージを

「今、自分がとっても楽なんです。この気分を
全部わかってほしいというんじゃないくて、とに
かく私の歌を聴いてもらいたいです。みんなに
カラオケでも何でもいから歌ってもらって。
西邑理香って名前を覚えてもらって、いつかど
こかでみんなと出会いたいです。女の子からも
お手紙待ってます。これからもよろしく」

理香ちゃん情報

にしむらりか だん だん
西邑理香としての第1弾アル
バム「NO BRAND」がNE
Cアベニューさんから9月21
日に発売されるぞ。アルバムに
はメロディアスなポップナン
バーがいっぱい。そして1か月
後の10月21日にはニューシン
グル、「さよならの予感」も発売
になる。10月には東京・草月
ホールでの舞台も予定されてい
るぞ。レギュラーラジオ番組「西
邑理香のおしゃべりサラダ」も、
長崎放送、熊本放送、宮崎放送、山陰放送、
栃木放送でオンエア中だよ。

♥西邑理香ちゃん
へのファンレター、
問い合わせは、〒
153 東京都目黒
区大橋1-8-4
株メビウス内「西
邑理香」月刊PC
エンジン係までよ
ろしく。



遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

RC-F1

WORLD GAME

夏だ二番!画廊祭り

今月は、8月号で読者のみなさんに予想してもらったRC-F1の結果発表から。大方の予想どおりにトップはチーム月Pの監督で、ついでに本誌編集長の塚原監督。キミの予想は当たったかな?

RC-F1

出版社対抗タミヤF-1GP第3戦

毎度おなじみの『出版社対抗タミヤF-1GP』。さて、今回の第3戦、仕事が忙しくてなかなか練習できなかったり、前日の徹夜だったり不安材料がいっぱい。大波乱の予感がしたけど、やっぱりチーム内でのトップは順当に塚原監督。チーム内2位には、前回予選落ちの寺本が見事に返り咲いたのだ。

また、別の意味での大波乱はあった……。なんと、倉持が遅刻で予選に参加できずに失格! 熱心に練習してただけあって、下馬評では本命視されてたんだけどねえ。



そのほか、寺本と同じく前回予選落ちした長沢も、ニューボディ・てっぺんがピンクのマクラーレンでDメイン入賞。読者人気1番の相京がチーム内3位、2番人気の市川がチーム内4位と順当な成績だったのだ。

今月の新人



中村公紀

『てれびくん』編集部から流れてきた、アニメ&ゲーム、機械好きの男。バイクも大好きだけど免許は取消。事故慣れしてるからクラッシュも怖くないぜ!!



▼土下座してあやまる倉持。そういやよく遅刻するしな。倉持に賭けた人、残念でした。



Aメイン	Bメイン
1 近畿日本ツーリスト	1 ログイン
2 コロコロコミック	2 ファミコン通信
3 コロコロコミック	3 ログイン
4 Y・Kワークス	4 コロコロコミック
5 Y・Kワークス	5 コロコロコミック
6 カーセンサー	6 小学四年生
7 ウィズマン	7 4WDフリーク
8 ログイン	
Cメイン	Dメイン
1 4WDフリーク	1 ウィズマン
2 BEEP!メガドライブ	2 コロコロコミック
3 月刊PCエンジン(塚原)	3 月刊PCエンジン(相京)
4 月刊少年チャンピオン	4 ウィズマン
5 テクノポリス	5 月刊PCエンジン(市川)
6 ファミコン通信	6 小学四年生
7 コミックボンボン	7 月刊PCエンジン(長沢)
8 月刊PCエンジン(寺本)	8 小学四年生

第3戦予想クイズは
塚原 寺本

1 — 2

が当選でした!

というわけで、予想順位1-2と書いてきた有効票が全部で14通。賞品の総数が、全部で16個だったので、とりあえず1-2の入全員にしか当りませんでした。抽選の結果賞品は、1/14タムテックRCマクラーレンMP4-4、6ホンダ・夢知果/加藤隆佳、1/20山陽新聞/プラモデル、増玉果/堀貝道、東京府/鈴木和則、神奈川県/荻元英、静岡県/加藤豊司、静岡県/加藤裕也、ニッポン/アラムズ/W-14、ノル/福島県/吉野清宏、茨城県/山中忠、愛知県/五島英雄、愛知県/牧野全晃、宮城県/早坂伸一郎、福岡県/北川忠、静岡県/大石孝、山梨県/渡辺海のみなさん。おめでとう。



◀各マシン一斉にスタート! 今回も、白熱したレースが行なわれたのだ。



◀読者投票では、1-4の1番人気だった相京。惜しくもチーム内3位だった。

遊楽画廊 EXTRA

鉛筆、パステル、カラーペン、切り絵などいろいろだよ。特にこれがベストって画材はないので、自分の使いやすい画材を使って、ていねいに描いたり、塗り方を変えたりして研究してみるといいんじゃないかな?

今回も質問の答え。

みんなは何を使って色を塗っているの? という質問だけど、水彩、アクリル、ポスカ、インク、マーカー、色



ね(宮崎県・フナノ利利)



ね(春雄)の好き嫌いはあるみたい



よなえ。(増玉果・朝霧佑介)



か。(増玉果・神崎真)

◀閉店まで対戦つてすごいわね。(熊本県・隆つばいに転載)

WORLD GAME

DARK SEED

CYBERDREAMS/IBM-PC

GIGERの世界をタップリ堪能！



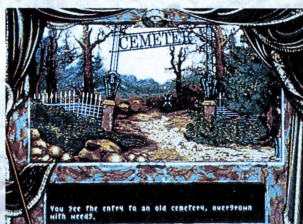
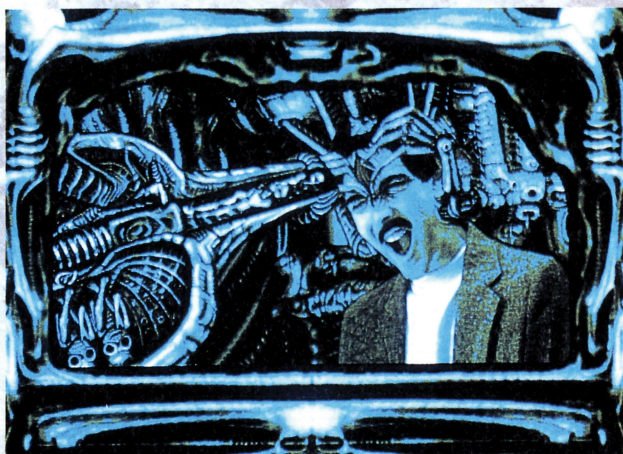
自分の頭部に、謎の生物を埋め込まれる。そんな悪夢を見た主人公だが、夢にしては……。というストーリーのアドベンチャーゲーム。画面を見てもわかると思うけど、アートワークをあのGIGER E Rが担当し、悪夢にあたる部分のグラフィックなんか、本当にブキミな感じになっているのだ。(特にバッドエンディングなんかすごいぞ(笑))

また、通常シーンのグラフィックやサウンドなども10MB以上のハードディスクを食うだけあって、かなり丁寧に作られているのだ。

こういうゲームは、やっぱり夜中に部屋を暗くして一人で遊びたいな(笑)。



▲通常のアドベンチャーシーンは、こんな感じ。こんなふうに、どこもかなりの書き込みなのだ。



▲主人公の家の近くにあるブキミな墓場。この奥には、いったいどんな謎が隠されているのか?



▲主人公の顔が溶け、ガイコツに……。主人公が寝ると、こういうブキミなグラフィックが表示される。

Links 386 pro

ACCESS SOFTWARE/IBM-PC

てなわけて、32ビット専用ゲーム！



タイトルに付いてる386っていうのは、32ビットのCPUのこと。そう、つまりこのゲームは、32ビット専用なのだ。前から海外、特にIBM用のゲームはハイスぺックマシンじゃなきゃ快適に遊べなくなってきたけど、ついに16ビットのマシンを切捨ててきた。これからも、こういうゲームが主流になってくる(=海外物の移植が難しくなってくる)んだろうな。

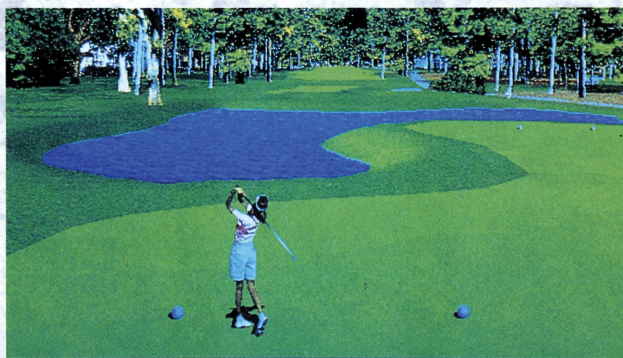
ゲーム自体は、前から有名だったゴルフゲーム「Links」の上位バージョン。

32ビットになって、画面処理も高速(パッケージによるとお勧めはCPUが386/33MHz以上、RAMは8M以上っていう、かなりハイスぺック)になり、グラフィックのモードも、SVGAというより高解像度のモードを使っているため、メチャクチャきれい。

おかげで、家のグラフィックを見たいためにワザと家の近くに打ち込んでみたり、木の根元に打ってみたりと、いろいろ(?)楽しめるのだ(笑)。



▲細かいドットで色数が多いので、画面は異常にきれいなのだ。うっとり☆



▲画面のレイアウトを、いろいろと変えられる。これはスコアも出したところ。



▲ティーから見たところとグリーンから見たところ。右側はボールが飛んで来る。



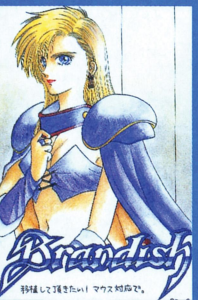
「タイシール」POEになるか
(神奈川県・P.O.M.社)



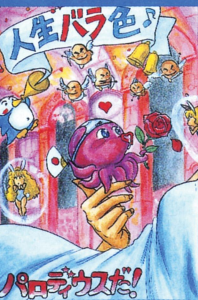
井原氏のヒロインとして、名前
なれたらいい(神奈川県・P.O.M.社)



「描画」・「コマンド」欲しい(愛媛県・P.O.M.社)



「描画」・「コマンド」欲しい(愛媛県・P.O.M.社)



「描画」・「コマンド」欲しい(愛媛県・P.O.M.社)



「描画」・「コマンド」欲しい(愛媛県・P.O.M.社)

TM and ©1992 Cyberdreams, Inc. Dark Seed and Cyberdreams are trademarks of Cyberdreams, Inc. All audio, visuals and programming ©1992 Cyberdreams, Inc. All rights reserved.

©1992 Access Software Inc.

夏だ二番!画廊祭り

さて、前号でも書いた通り、今月も2か月連続・お楽しみの画廊祭りを開催だ。なんだか、最近、画廊祭りばっかりやってるような気がするな。ちょっと抑えた方がいいかな(笑)?



▲「ソウルキャリバー」
（東京府・三浦市）



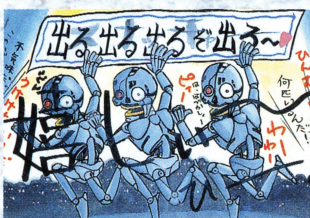
▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



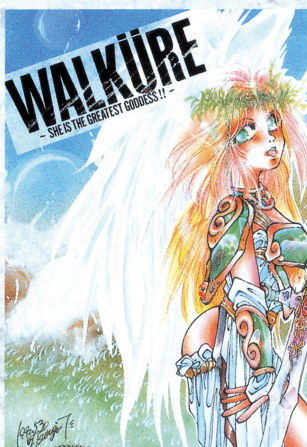
▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



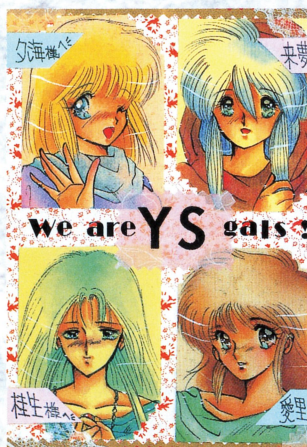
▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



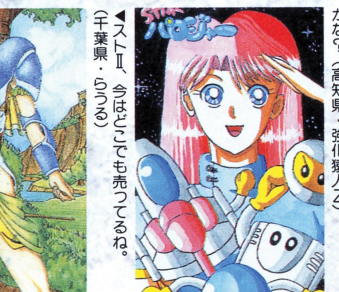
▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



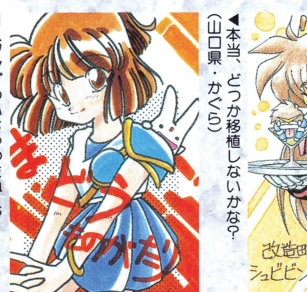
▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



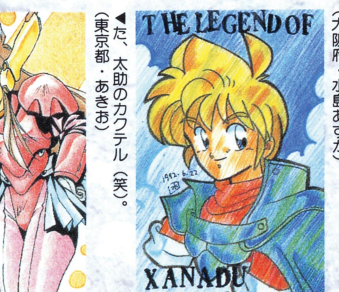
▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



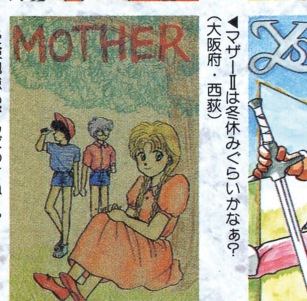
▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）



▲「マジックチェイス」
（東京都・お台場）

▲製図ペンでも大丈夫だと思う。
(埼玉県・大和町)



▲色でもよく表現できてゐる。
(大阪府・節中町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・羽原町)



▲1画9/27の発売らしいけどちゃんと出るかな？
(新潟県・燕沢町)



▲これは女の子のキャラでよかった。
(福島県・遊撃小隊)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



「あて先」千川1の東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館月刊PCエンジン遊楽画廊10係

▲次は「1」版のイラストだね。
(新潟県・如月町)



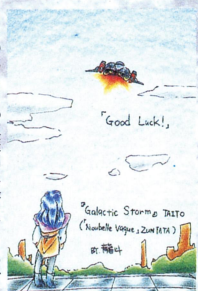
▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(神奈川県・横浜町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



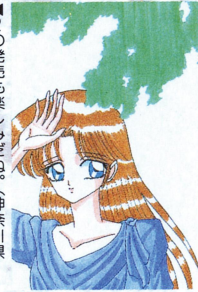
▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲お子さんも「1」好きなかな？
(千葉県・佐藤町)



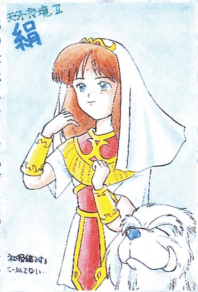
▲夏の高原のリアリティーを感じだね。
(北海道・白川町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



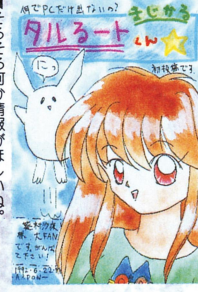
▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



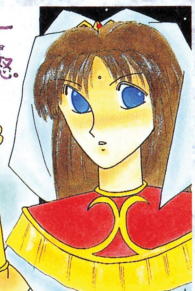
▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲次のはどんな仕事か待っているんだろ？
(愛知県・SARA)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



▲「1」のイラストがみんなバツバツでうまい。
(東京都・大塚町)



わが じゃ どう じゃ なる
ウラ技は邪道だ? 邪道のどこが悪いんじゃあ~!!

激ムス技 SPECIAL

今月の激烈はシューティングが多い。TATSUJIN & ソルジャーブレイド & アルザディック。残暑のクソ暑さ

■ヘビー級——超特技 ■ライト級——小技
■ミドル級——大技 ■フライ級——おまけ技

をぶっとばすにはシューティングゲームが一番!! 激ムス技を使ってスカッとクリアしようじゃねえ~か!!



TATSUJIN

TATSUJIN三段活用!!

神奈川県/ディードリット命



オプションその1!

左のタイトル画面でセレクトボタンを押しながらランボタンを押す



最初はこれだけだ。

チョ〜〜激ムスSTGのオプションモードを公開だ。そして最終手段として、いきなりエンディングもね。コンティニューの回数や自機数を増やして、何とかガンバッテ欲しい。とにかく鬼が笑っちゃうほど、難しいゾ。

さらに...

上のオプションの種類だけじゃダメって人は下のやり方でデバッグモードを出そう。



オプションその2!

ゲーム中のスコアが7100点の時にリセットをかけタイトルでセレクトを押しながらランを押す



こんなに増えるぞ。

そしてきわめつけ...!!

オプションモードを使ってもド〜してもクリアできない人はこの技だ。あまり使うな。



いきなりエンディング!

オプションその2のやり方で出したタイトル画面で方向キーの左を押しながらランを押す



夢にまで見たエンディングや?

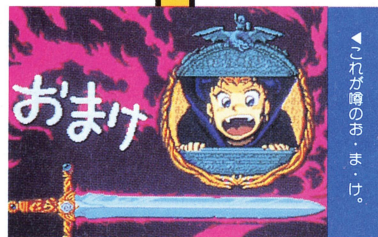




ロードス島戦記

おまけおまけおまけおまけおま… 山梨県／バーン大好き

エンディングの後の“F I N”
と出ている画面で方向キーの
右・I ボタンを同時に押す



▲これが噂のおまけ。

RPGをクリアした時“やった～！”って感じになるよね。
しかもその後“おまけ”まで付いてると文字では表せないぜ。



▲いろんな戦闘のパターンで遊べるぞ。
福袋戦闘って一体何なんだろう？



▲これらの戦闘でレベルを上げてもう一
度最後のボスを倒すなんてことも出来る。



▲なるべく経験値をいっぱいくれる敵キ
ャラと戦うといいかもしれないね。



夢幻戦士ヴァリス

優子の注意

千葉県／柴憲一郎



▲この画面でIボタンを押す。



▲顔がかわてもかわいい。

ちょっと一休め的な
ウツ技を紹介しよう。
旧システムカードを使
って立ち上げるって
～例のやつだ。やっぱ
りこういう所にも気を
使ってソフトを作っ
ているっていいよね。お
まけ的な要素ってゲー
ムの場合、あった方が
いいと思う。もちろん
内容がしっかりして
ることが前提の話
だけどね。でもDUO
を持っている人は見ら
れないってのはちょっ
とね。実は僕もDUO
ユーザーなのさっ！



ソルジャーブレイド

なにもしないで8万点

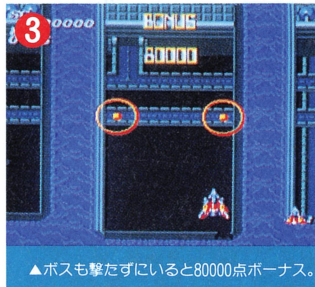
愛知県／杉山伸大



▲スタートしても弾を撃つな。



▲ひたすらガマンでよけまくれ。



▲ボスも撃たずにいると80000点ボーナス。



▲結局80000点のみで終わり？！

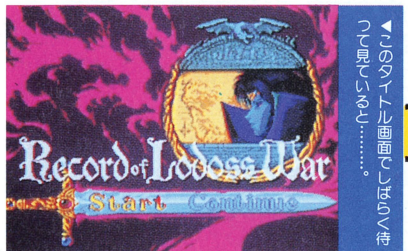


ロードス島戦記

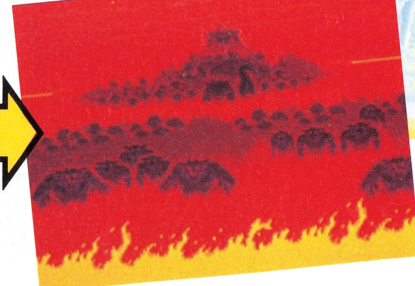
まずはデモでお勉強

岐阜県／宮本洋平

タイトル画面が出てもしばらく待っていると、ロードス島の話
がはじまる。プレイする前に見ておくといいかも。



▲このタイトル画面でIボタンを押すと……。



▲ロードス島
についての話を
見ることができ
るんだ。



▼このデカイのが最後
の敵なのか？ それと
も…。それに立ち向
かう6人はどこに？

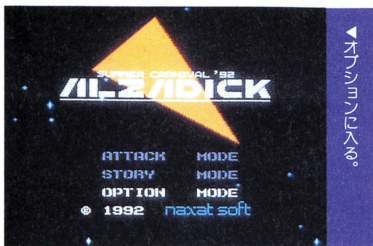




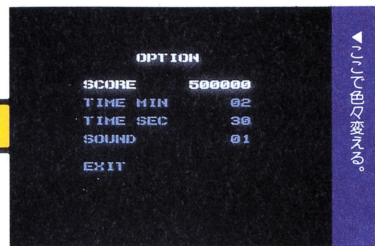
アルザディック

オプションモードで激烈5本技!!

神奈川県/豊岡健一



▼オプションに入る。

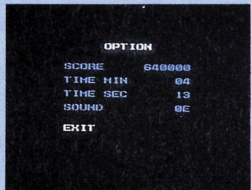


▼この色々変える。

超お買い得シューティングにいろいろ出来ちゃうオマケのウラ技が発見されたぞ。まず、オプションモードに入っ
て、それぞれやりたいウラ技の各数字を入力すればよろし
い。くわしくは下を見てちょ。5つの中でもミュージック
タイトルが分かるってヤツが、変わっていいかもしれない。
ま、息抜きに全部試してみてよ。

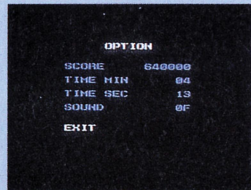
タテ画面モード

SCOREを640000、TIME MINを04、TIME SECを13、SOUNDを01にしてEXITで抜ける。これで気分はゲーセン感覚だぜ!!



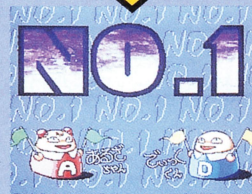
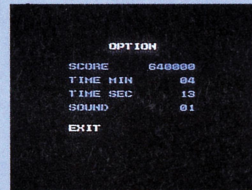
スタッフロール

SCOREを640000、TIME MINを04、TIME SECを13、SOUNDを01にしてEXITで抜ける。するとスタッフロールが見られるぞ。



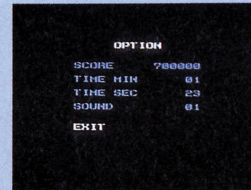
No.1の画面

SCOREを640000、TIME MINを04、TIME SECを13、SOUNDを01にしてEXITで抜ける。これでNo.1の画面が見られるぞ。



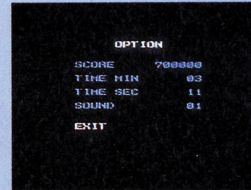
ミュージックタイトル

SCOREを700000、TIME MINを01、TIME SECを23にしてEXITで抜ける(SOUNDは何でも良い)。音楽のタイトルがわかったちやうモードだ。



ニューレコード画面

SCOREを700000、TIME MINを03、TIME SECを11にしてEXITで抜ける(SOUNDは何でも良い)。新記録達成の画面だぜ!!



ボナンザブラザーズ

無限コンティニューだ!!

宮城県/クニティー

おちゃめでコミカルな泥棒コンビのボナンザブラザーズ。けどクリアするのは、なかなか大変。そこでこの技、無限コンティニューが登場するってわけだ。下の流れをよ〜く見て試してね。成功するとコンティ

ニューのところがバグッた表示になって、無限にプレイできるって寸法なんだ。これでクリアも夢じゃないね。でも最初っから使わない方がスリルがあって面白いと思うよ!!



▲まずは普通にゲームをスタートさせる。ちなみに一人で遊ぶ時は、まず宝箱を全部取ってすぐクリア出来る状態にして、もう一方のキャラを使って次の操作をすればいい。



▲クリアの準備ができたらどちらかのキャラで死にまわってクレジット数を0にする。そしたら、もう一方のキャラでその面をクリアすべし。ここのキャラは死ぬなよ。



▲無事にその面をクリアしたら、次のステージの前のデモ画面で、死んでいる方のパッドのランボタンを押してスタートさせる。デモ画面が表示中にだぞ。



▲するとなぜか死んでいてしかも、クレジットが無いはずなのに、キャラが2人登場する。しかも死んでいたキャラの方は残りの人数が10人になっているんだ。オドロキ!!



▲こうなれば成功。10人全部死んでもクレジットは無限。この技は1P、2P両方共できる。1人でやる時も同じやり方でOKだ。こりゃ、便利な技だねっ!!

F1サーカススペシャル ミドル レッドフラッグプリーズ!

静岡県/西野和茂



▲こんな時には下のコマンドを。

レース中に車を停止させて方向キーの上・セレクト・①・②を同時に押す



▲ラッキー、レッドフラッグだ!

なんとラッキーな技を紹介するぞ。この技を使えば、レッドフラッグが出てレースをやり直せる。スタートを失敗したり、入賞は無理っぽいなんて時にグ〜だ。

ドラアーガの塔 フライ うらめんなんて…

宮城県/山下正昭

ちょっとニクイウラ技をご紹介だ。右下のコマンドを入れるとメッセージが表示されるんだ。裏面なんてないよ!! なんてヤツがね。でもホントにないのかな〜?



▲えっ、ないの〜!!



▲タイトル画面で入力。

タイトル画面で方向キーの上6回・左4回・右3回の順にボタンを押す

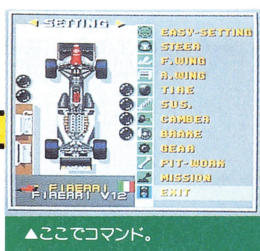
F1サーカススペシャル ライト Cカーで走れ〜っ!!

東京都/伊藤敬純

F1マシンをCカーに変えることが出来る技だ。たしか前作にもあったよね。でも今回はテストドライブでのみ出来るみたい。もしかすると他のモードでも出来るかもしれない…。見つけたら激烈技のコーナーまでどんどんハガキを送ってくれよな。みんな! たよりにしてまっせ〜!!

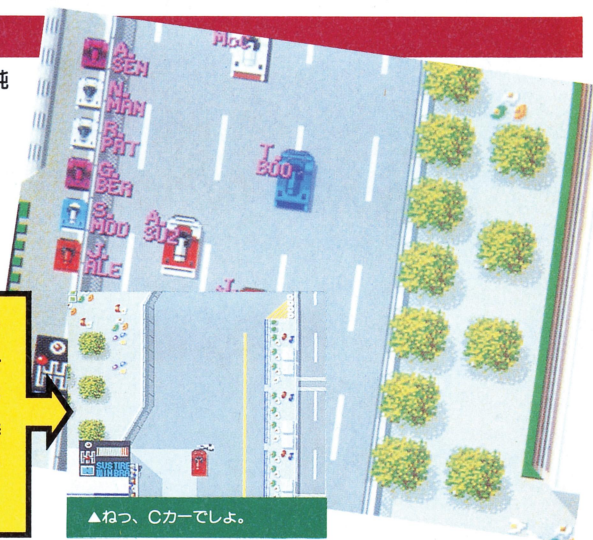


▲テストドライブを。



▲ここでコマンド。

左の画面でEXITにカーソルを合わせて方向キーの左・ランボタン・①を同時に画面が暗くなるまで押し続ける



▲ねっ、Cカーでしょ。

「激烈技」を大募集だっ!

激烈技のコーナーでは1年366日いつでもおもしろ技を募集しているぞ。どんな技でもかまわないけど、他の人が考えたものはボツにするからね。んでもって採用された人には図書券をプレゼントしちゃうぞ!

応募方法をよく読みゲーム名、住所、氏名を忘れずに書いてバシバシ送ってちょ〜だい。できれば、なるべくわかりやすく書いてくれると、うれしかったりなんかするな。

たのしい技をたくさん待っているからね! ヨロシク〜!!

図書券をプレゼント!

この激烈技のコーナーに採用された人には、そのランクに見合った「図書券」をプレゼント! ランクはフライ級からヘビー級までの4ランクだ。採用されて好きな本を買っちゃおう!!

ヘビー級→10000円分の図書券
ミドル級→5000円分の図書券
ライト級→3000円分の図書券
フライ級→1000円分の図書券

41円 郵便はがき
10101
月刊PCエンジン編集部
「激烈技⑩」係
東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館

激烈技

(ここにキミが見つけたワザを書こう)

住所
氏名
年齢
電話番号

応募のきまり

官製はがきに、キミが見つけた技と、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル⑩」係に送ってください。

私製はがきの時は41円切手を必ずはってね。

ポップコマンダー

POPCOMMANDER

愛と勇気のプリンセス

ピーシー族の導きで、
ついに地図を発見!!

⑤ 地図を発見

「プリンテールの闇商人を信じるなんて、お嬢さんもよほど人がいらしい」「えっ、...」「時間逆流ディスクなんて、本物を手にしたものはまだない。そう、伝説のディスクなのさ」「...」「だが、ひとつだけ手掛かりはある。ディスクのある場所を記した地図を、シュミレーションシティに住むピーシー族が隠しているという噂を聞いたことがある」

「そうなの」すっかり落胆したノーマは、男の名前をたずねた。「私は、あなたの勇気とともにある、ジーマクの魔力。さあ、こんなところでぐずぐずしている暇はありません。いますぐピーシー族に会いに行きましょう」

シュミレーションシティに到着したノーマたちを、ピーシー族の王は国をあげて大歓迎した。「かつて、あなたのお父様は、私たちの部族滅亡の危機を救ってくれました。今度は私たちが恩返しする番です」

「ディスクの隠し場所を記した地図は、シュミレーションシティのダンジョンの一角にあります。私が道案内します。こいつしよにどうぞ」

「あつた、あつた、あつたわ」ノーマのはじけるような声がダンジョンのなかで響きわたる。

「うん、うん、これだ。なるほど、『スクーディオ』の街にポップロードディスクは隠されていたのか」

「ノーマ様、さあ早く。スクーディオに急いでください。いまなら、一週間後の満月に間にあいます」(つつく)

to be continued...

6か月連続ストーリー第5話
この続きは、来月号月刊PCエンジン誌上広告ページで

これは使える! ダブル付録

- ① 美少女ゼミナール・スペシャルPART3
- ② ポプコム・バラエティステッカー

秋の新作RPG大特集

「アーリーキングダム」
「アマランスII」「サバッシュII」
「フィフスエレメント」
「ティラムパラム」ほか

愛と勇気のパソコンマガジン

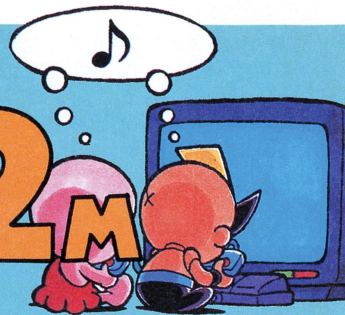
POPCOM

毎月 10月号 9月8日発売 定価550円(税込)



ウインズ・オブ・サンダーもよろしくね!

赤色パラダイス2M



コブ太画伯のねたま? 頂点!

レッドカンパニー社内の有志が、「PC電人」の完成を祝おうと集まったその場で突然の乱入事件は起こった。

ケーキを前にアベベ教授と助手のボク久保が喜び、クラッカーが隅田川の花火大会に負けないくらい打ち鳴らされた。そしてケーキをいざ切ろうとした、その時。

突然、おもちゃの日本刀を手にしたコブ太画伯が、その場に乱入。「オレがケーキ

を斬ってやるぜ!」と言ったかどうかは知らないが、アベベ、ボク久保の2人に暴行を働き、しかもケーキを持ち逃げするという、と

オレも
いっしょに
たたかうぞ



んでもないテロ行為におよんだのだった。

レッド社内では「RPC原人」がいまだに完成しない怒りが、ケーキへの食欲とあいまって、このような暴挙に出たのでは、と噂されている。

この事件の後、コブ太画伯はケーキを丸ごと1人で食べたという。はつきり食べ過ぎである。



▼みんなが楽しみにしていたケーキを持って逃走。この行為がなければ、ジョーダンですんでいたかもしれないのだが……。



▲広井王子総帥を交えての完成記念写真。みんな顔は笑っているが、実はクラッカーの音で、耳はジンジンしていたのだ。

◀そのなかやかなムードの中に乱入。かつて、画伯は編集部へも殴りこみをかけた前歴が。危ない性格はあの時のまま?

エンディングを楽しみに待て!

新たにつかんだ情報によると、コブ太画伯は「PC電人」のソフトの中に、あるイタズラをしているという。それはエンディングにあるらしいのだが……。どこまでやるのだ、画伯!?



▲ケーキを2人の顔に押しつけるコブ太画伯(もったいないよ〜)。怒りが食欲に勝った瞬間だ。

RPC応援のお八ガキ ■ 100,000,016 通

いいかげんに
決着をつける!

と、最近はおしかりのお八ガキも自立つようになった「赤バラ2M」。だが、その世論を圧倒的パワーで跳ね返したのが、先月号のプレゼント合戦だ。応募八ガキは8月5日現在で、優に

200通を突破。「赤バラ」史上最多の応募総数を記録するのは間違いないと予想されている。

やはり、プレゼントに勝る企画なし! といったところだろうか……?



応援団



堀田省治氏

今月の社訓

総帥・広井王子のお言葉

夏〜の元気なおバカさん

いっばん ひとびと あつ
一般の人々がうだるような暑さで
疲れていても、バカはヘッチャラ！
自然の厳しさをものともしないノー
テンキさがバカには大切なのだ。

これまでのお話

「PC原人」の今後のゲームアイデアで対立した
コブ太画伯とアベベ教授は、一方はRPGへ、もう
一方はシューティングへと別々の道を歩き始めた。

赤パラ？Mを舞台に戦いを繰り広げる？人。今月は、
一定早くゲームを完成させたアベベ教授の制作裏話
と喜びの声をお届けしようと思っていたのだが……。



電人完成&発表パーティーにコブ太画伯、乱入!!



ここでは
コブ太画伯
への怒りを
まじえて、
2人に開発
裏話をしゃ
べってもら
った。まず
は、電人が
誕生した理
由から。

アベベ教授「原人はのんびりしてて、キャラク
ターとしては「ボケ」のタイプ。だから今回は
「ツツコミ」タイプのものを作ったかった。で、



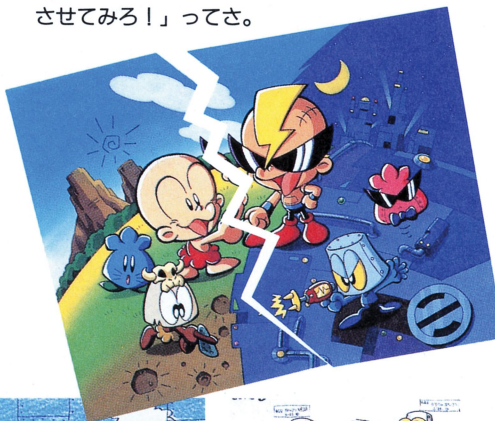
カッコいいキャラだ
と、やっぱり変形合
体しなくちゃヤダし、
主人公をサイボーグ
にすれば、敵で好き
なロボットをいっぱ
い出せる。まあ、単
純な理由ですよ

悪そうな敵をデザインしたぜっ！」とのことだ。

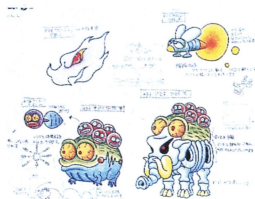
2人の話では、「PC電人」のウリは、ゲー
ム内容の景気がいいこと。パブル崩壊なんぞな
んぼのもんじゃい、とばかりに100億万パワー
が炸裂しているのだ。

また、アベベ教授が特に力を注いだのが、オ
ープニングとゲームオ
ーバー時の歌&フリツ
ケ。「仮面ライダー」
にも負けない(はず)
だから楽しみにしよう。

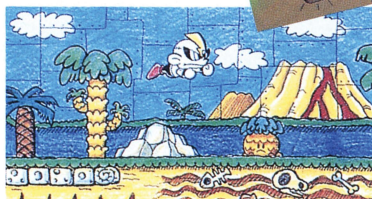
コブ太画伯に対して
は「くやしかったらケ
ーキなんか食べてない
で、早くゲームを完成
させてみる！」ってさ。



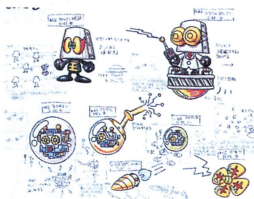
キャラデザインのボク久保助手は、周りのこえ
に耳を貸さないパンキーな性格を買われて登場。
「コブ太画伯のほのぼの路線に、トンガリ路線
で対抗。戦隊モノにあるような、カッコよくて



▲敵キャラクターのデザイン画。
動きなんかも指定されている。



▲ステージのイメージデザイン。これは中でも
原人のムードに近いもの。



▲おなじみのチックンもロボット
タイプに変形されているぞ。



▲当初、この裏話のコーナーはこんなごやかなム
ードで行うはずだったのだが……。

コブ太画伯乱入事件続報!! レッドの人々の反応は――



総帥
広井王子氏

「ダメー! みんな仲良
く!! ね、いつも言っ
てるでしょ、仲良〜っ
てさ」



絵師
辻野寅次郎氏

「コブちゃん、あれは
マズイよ。このページ
読んでたら、みんなに
あやまん、早く」



明貴美加

「何を隠そう、ボクも
電人を手伝ってるんで
すよ。その意味でもコ
ブちゃんはイカン!」



応援団



岩崎啓典氏



江口朝長

シューティング応援のおハガキ ■ 100,000,021通

はたして結果はどうなるのか? 調子に乗った担当編集者からは
「次号もプレゼント合戦だ」というバカな声も上がっているが、来
月号を期待して待つべし! そして、引き続き、応援のおハガキは
右の宛先まで。ドンドン送ってくれ!

あて先はココ!!

〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2-3-1 小学館
月刊PCエンジン「赤パラ・原人对決」係まで

応援のハガキのメ切りはスペース決定の都合
上、毎月5日(必着)とする。急いで出そう!

NEW GAME

興奮のうちに幕を閉じたオリンピックとともに、季節はもう秋。PCエンジンとは

ウインズオブサンダー

ハドソン / 価格未定

開発状況



発売日未定

今年の春に発売され、シューティングファンの支持を得た『ゲートオブサンダー』のスタッフが作るシリーズ第2弾。それがこの『ウインズオブサンダー』だ。本誌で好評連載中の「ラ・ミストラル」の世界を舞台に、主人公・ランディが邪神復活を阻止せんと闘いに挑む！ 発売まではまだちょっと時間があるけど、それまでは本誌の「ラ・ミストラル」を読みながら待っててね。

ファンタジー世界を舞台に 新たな闘いがついに始まる!!



第2弾登場！
ハイパーシューティング



▶前後左右からの猛攻！内容のハードさは『ゲートオブサンダー』以上かも！

「幻想的な世界での闘い！プレイヤーが操作するメカキャラはもちろんランディだ。」



▲トラップが張りめぐらされた迷宮内部。変則的な動きを読んで、すばやくかわせ！



▶天井からハンマーが襲いかかる。後ろにいる敵にも気をつけるのだ！

各大陸で待ち受けるボスキャラ!



▼ボスキャラは7つある大陸それぞれの一番最後に待ちかまえている。こいつらを倒さない限り、邪神復活を阻止することはできないぞ。



▲画面の半分以上をおおいつく巨大なボスキャラ。こんなやつ、ほんとに倒せるのか？

伝説の鎧をまとい剣士ランディが立ち上がる!!

4種類ある鎧によって、ランディの攻撃方法は変わるんだ。さらに攻撃力はアイテムを取ることによってアップ！鎧ごとに違った魔法攻撃もできるぞ。



▲敵の近くで攻撃すると破壊力がある剣を振るんだ。



魔法攻撃っ!!

▲魔法攻撃は他のゲームでいうボムに相当するもの。広範囲の敵にダメージを与えられるぞ。



SPECIAL Part.2

いいますと、ご覧のとおり秋を通りこして、年末の新作ソフトの猛ラッシュだっ！

HOT!

PSYCHIC DETECTIVE
SERIES Vol.3
データウエスト/価格未定

AYA

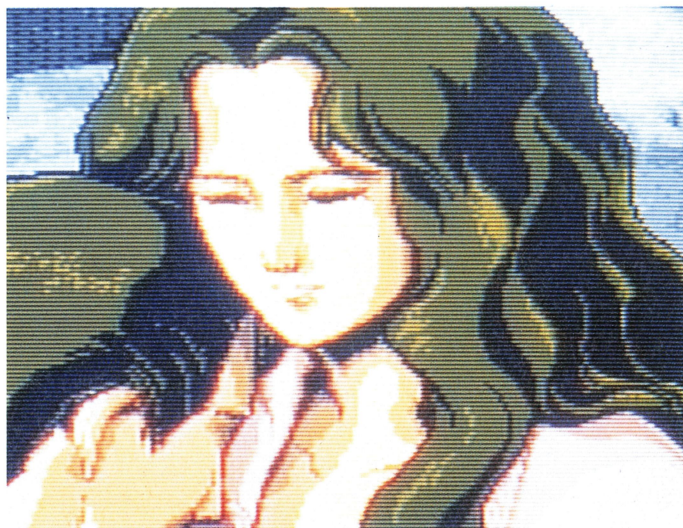


開発状況



11月発売予定

データウエスト参入時からまだかまだかと首を長くして待っていたファンの皆様、お待たせいたしました！ ついにPCエンジンでDAPSが動く日がやってきたのです。月P読者ならDAPSという言葉は知ってるよね。データウエストが開発したCD-ROMを使った新しい画期的な動画システムDAPSは、途切れない音と絵の完全同期。圧倒的な動画枚数によるフルアニメーションがウリなんだ。本誌連載のCD-ROM PLUSなどで何回か登場しているから読み返してみてくれ。さて、AYAだけど、FM-TOWNSで発売されたサイキックディテktivシリーズの第3弾、シリーズとしても初のDAPS作品となった記念すべきソフトだ。気になる内容は、次号からバシバシ紹介していくから今回はこの画面だけでがまんしてちょうだい。



PC-EでDAPS始動!新動画時代の幕明けだ!

内容はシブ〜イハードボイルドアドベンチャーだ

本編の主人公、降矢木は人の深層心理にダイブ（潜入）することのできるサイキック能力をもつ。その力を使って私立探偵をしているんだけど、その分依頼される仕事は、一風奇妙などことなくホラーチックな事件が多い。今回の「AYA」でも、次第に明らかになってくる事件の裏に潜む不気味かつ重苦しい背景が浮かびあがってくるんだ。雰囲気がとてもよいので、ぜひ期待してほしいな。



▲降矢木の恋人。森崎梨絵香。彼女にも事件の影が見え隠れする。



▲主人公は大人ですから、こういった画面も当然あります。こればっかしじゃないからね。

DAPSを知らない人のために

DAPSを取り入れたゲームをデータウエストでは、ビジュアルカンパセッションという新ジャンルとしてうたっている。実際に動くところを見るとその動画システムのすごさはわかるはずだ。



▲最新作は実写映像をDAPS化した「MS. DETECTIVE」。最新の動画技術だぜ。

▶もう一つのDAPSシリーズ「第4のユニット」の最新作「WYATT」は前に紹介したよね。



DAPSの真価を見せつけるフルアニメーション

何といっても、この絵の動きに注目してもらいたい。音と絵の完全同期によって、アニメ感覚でゲームにはいりこめる。誌面で伝えられないのは残念だけど、でもはっきりいってDAPSの真価はこんなもんじゃないんだ。次のDAPSソフトの期待も込めて、ぜひ「AYA」で家庭用ハードの限界に挑む動画システムを体験してほしいな。



▲BGMも途切れることはない。まさに、絵と音の一体化だ。



「あら、セールスならお断りよ。」人生に疲れたような女が姿を現した。

▲登場人物もひと癖あり。そうなるばかり。気になるなあ。



「君は死人に潜入した経験があるだろう。」

▲詳しいゲーム内容については次号を楽しみにしてちょうだい。

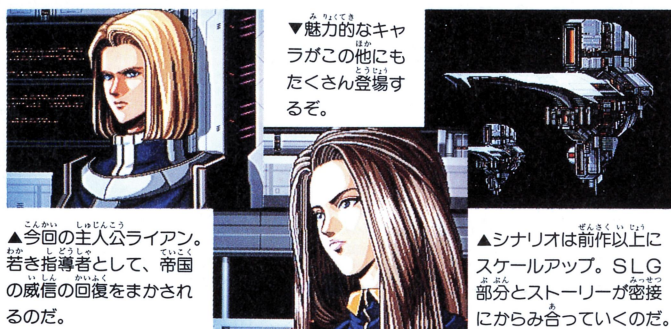
スーパーシュヴァルツシルト2

工画堂スタジオ/7800円

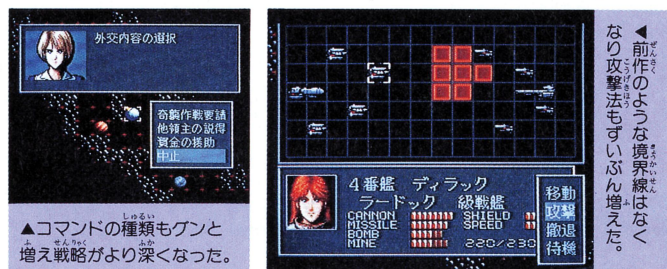
開発状況 12月発売予定

銀河の歴史を築け! 期待の超スケールSLG!!

シナリオシミュレーションという新たなカテゴリーを築いた前作から1年。あの『スーパーシュヴァルツシルト』が再びPCエンジンに登場するぞ。充実したコマンド類のパワーアップ。システムを一新して、より迫力と戦略性を増した戦闘システム。さらには好評だったビジュアルや細かい演出も、前作以上に磨きがかかって登場。すべてがPCエンジンのために開発された、完全オリジナルSLGなのだ。



【さらに奥が深く、戦略的に!!】

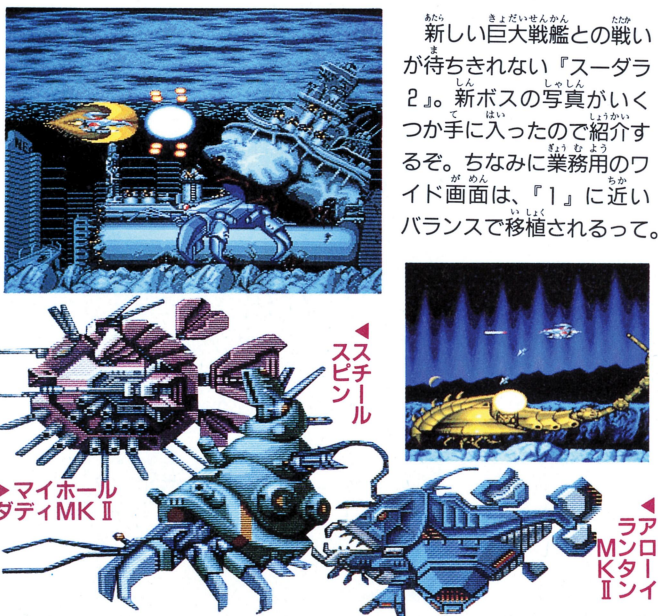


スーパーダライアス2

NECアベニュー/価格未定

開発状況 12月発売予定

巨大なお魚の群れが接近!!



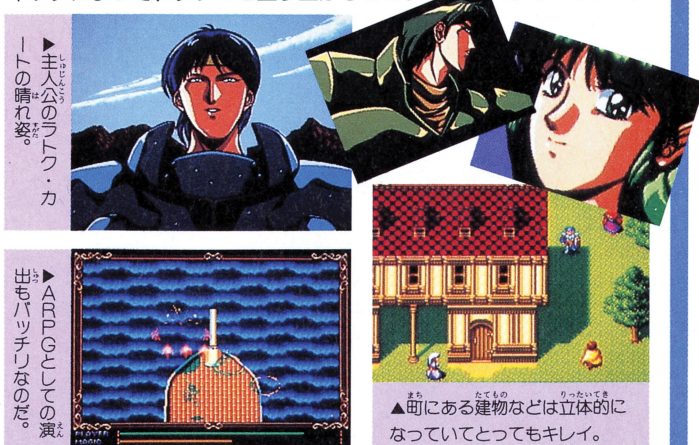
サークI・II

RIOT/価格未定

開発状況 12月発売予定

神話伝説が今よみがえる!

さて、日本テレネット「RIOT」ブランドの大型RPG『サークI・II』も開発が順調だぞ。凝ってる戦闘システムや豊富なアイテムなど、歯ごたえのあるゲーム内容に加えて、魅力的なキャラクターと、高度なストーリー性が自慢のゲーム。ハイレベルのサウンドとグラフィックによって、ググッと盛り上がることう けあいののだ。



超兄貴

メサイヤ/7200円

開発情况



11月上旬発売予定

宇宙の平和は兄貴におまかせ!

この秋の話題独占! シューティングに新たな可能性が発見できるか? どうかはわからないけど、とにかくこの『超兄貴』は型破りのシューティングなのだ。

さあ、みんなもいっしょに叫ぼう! 正義の鉄鎧打ち込めアニキ〜!!



みなぎる肉体美!!



【男のビーム!】



▶イダテンはため撃ちでビーム発射

◀ヘンテンのオブシオンは天使。

魔物ハンター妖子〜遠き呼び声〜

メサイヤ/価格未定

開発情况



今冬発売予定

妖子の魅力全開のシリーズ第2弾!!

キュートな魅力でPCのアイドルの1人となっている妖子。今月はバッチーな画面写真を入手したのでさっそく紹介。どう? 思わず期待しちゃうでしょ。何をしてももちろんゲームだよ。みんなも期待してて(あくまでゲーム)ね。



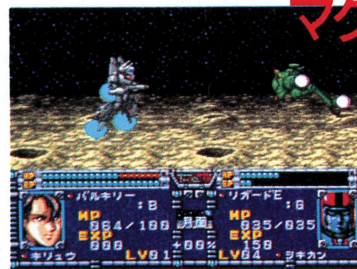
超時空要塞マクロス〜永遠のラウソング〜

メサイヤ/価格未定

開発情况



12月発売予定

大迫力のアニメーションバトル!!
マクロスふたたび!

統合軍とゼントラーディ軍の戦いをSLGで体験できる今回の『マクロス』。おなじみのメカがぶつかり合うアニメーションバトルで、大迫力の戦闘が楽しめるぞ。



▲ユニット同士のバトルは迫力のアニメーションバトルで再現!

HOT! モトローダーMC

メサイヤ/価格未定

開発情况



12月発売予定

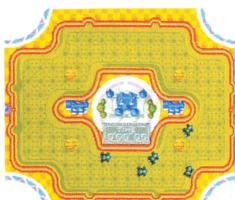
興奮のバトルレース、PCに復活!

レースとバトルをミックスさせた多人数参加型レースゲーム、あの『モトローダー』が帰ってきた!!

今回の『モトローダーMC』は、画面を見てもらえばわかるとおり1画面の中にコースが表示されるのだ。レース色が今まで以上に強くなるようだね。



▼コースの種類もいろいろ。戦いに場所など関係ないのだ。

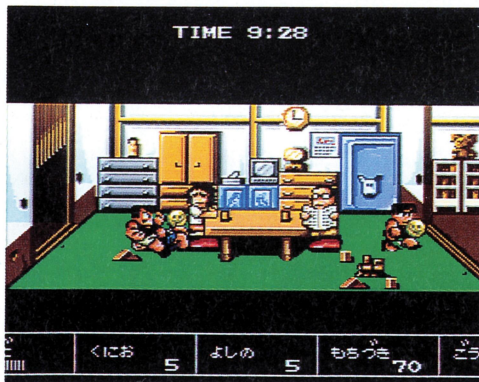


▲コースの上を走る5台の車。今回はどんな武器が登場するのかな。



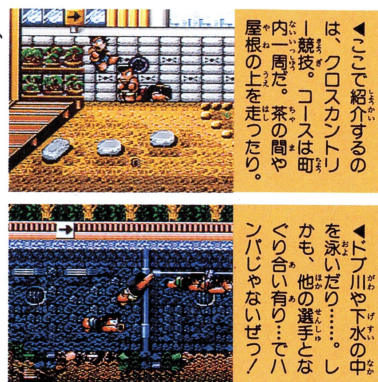
▲こちらはまだ建設中のコースかな。熱いバトルを展開させる日は近い!

HOT! ダウンタウン熱血行進曲～それゆけ大運動会～
ナグザット/価格未定
開発状況 年末発売予定



おなじみ“くにおくんシリーズ”中の超人気作、運動会編が移植されることになり、現在順調に開発が進んでいるぞ！これは熱血高校のくにおくんが、学校対抗で各種の運動会競技に挑戦するというもの。もちろんどの競技もハチャメチャな、熱血流ケンカ競技ばかりなのだ！

▲4人同時プレイOK。4人入り乱れてのケンカ競技が始まるぞ！



フォーセットアムール
ナグザット/価格未定
開発状況 年内発売予定

さらわれた姉を救うため、黒魔術集団『ホーリーキャスク』に闘いを挑む少女、コルク・ランスを主人公にした期待のアクションゲーム。コルクの持つ『二節棍』は、敵を攻撃するのはもちろん、鞭のように使って移動することもできるぞ！！



▲コルクの前に立ちふさがる謎の敵、その部下たち。



二節棍を手に少女は闘う!! 病んだ世界を救うため…!!



▲これが二節棍のアクション。癖になりそうな感じ。



ダイノフォース
ユニボスト・オブ・ジャパン/価格未定
開発状況 発売日未定

戦略シューティング始動す!!

以前に紹介したこのゲーム、いよいよTV画面で動きだしたぞ。戦略性が高いゲームだけど、STGの爽快感バツグンだぞ!!



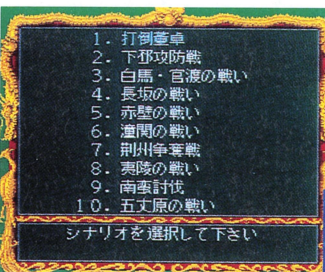
▲バリバリ射つ爽快感がたまらないぜ。



▲このでかいオプションで破壊しまくると気持ちいい!!

横山光輝 真・三国志～天下は我に～
ナグザット/価格未定
開発状況 11月発売予定

あの悲運の戦いが、今また甦る!!



▲バトルシナリオは上の10本、そのどれも、右のようなビジュアルが付いている。

『三国武勇伝』という仮題が、上記のタイトルに正式決定！物語中の有名な戦いが10シナリオ、戦闘シーンだけ楽しめるバトルシナリオ・モードが今回の特徴だぞ。



ネクスザール

ナグザット/価格未定



開発状況 11月下旬発売予定

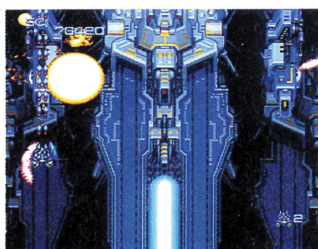
超激辛シューティングゲーム



縦シューティングゲームの面白さをとことん追求した、期待の超ハードシューティング。おっと、ただ難しいだけではないぞ!! 突然敵戦艦がワープアウトしてきたりと、演出にもかなり力が入っているのだ。今までにない興奮がキミを直撃するぞ!!



▲こいつはステージ1のボス。多彩な攻撃でキミを苦しめるゾ。



▲敵戦艦。こんなのが何機もワープアウトしてくるのだ。

ザ・レジェンド オブ ザナドゥ〜風の物語〜

日本ファルコム/価格未定



開発状況 発売未定

PCに新時代を呼ぶ超大作RPG

日本ファルコム期待の参入第1弾ソフトは、現在快調に制作進行中。今月はさらに新たな画面写真を入手!

以前紹介した時間の概念の他にも、ご覧のような見所がたくさんつま

ったこのソフト。ただのファンタジーRPGとは違う、想像をはるかに超えたものになりそうぞ。



◀戦闘シーンは上の写真のサイドビューと、左の写真のトップビューの2種類がある。



▼オープニングの美しいグラフィック。

▲町のショップでの買物。疑った演出が楽しいね。



▲ビジュアルの方でも期待させてくれそうだね!

ゼロヨンチャンプⅡ

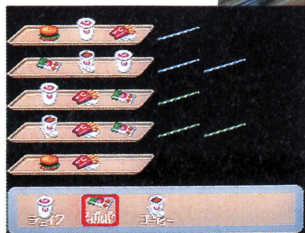
メディアリング/予価7800円



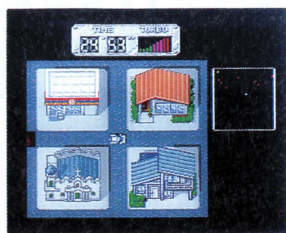
開発状況 12月発売予定

ミニゲームもたくさんあるぞ!

前回は楽しませてくれた、アルバイトに使われるミニゲームがたくさん入る予定だよ。これだけでもかなりのボリュームだとか。ちなみに右は「ゼロヨンⅡ」のイメージイラスト。



▲ファーストフードみたいだけど、これってどんなゲームをするんだらう?



◀宅配ゲームってことだけど、もしかしてあれなの?

イメージファイトⅡ

アイレム/価格未定



開発状況 12月発売予定

たの ビジュアルシーンも楽しめる!

オープニングのビジュアルシーンが追加され、それ以外にも、グラフィックを強化し、かなり変化に富んだステージが楽しめるようになったぞ。敵の攻撃はさらに激しく、巨大なボスも健在といった感じ。シューティングマニアは見逃せないシーンの連続だ。



◀CDになったからにはハナフルだ!



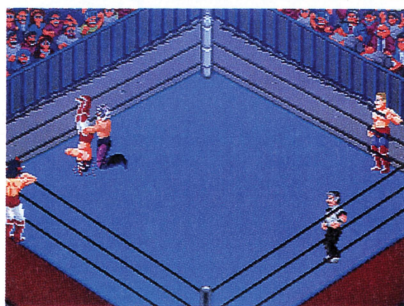
ビジュアルシーンでそのストーリーが明らかになる。

ファイアープロレスリング3 Legend Bout

ヒューマン/7900円

開発状況

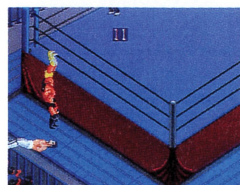
10月30日発売



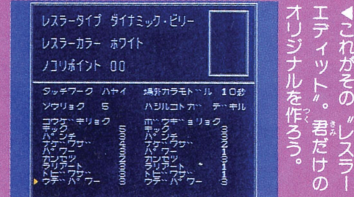
▲レスラーも全部で28人! これだけ多いとどれを使うか迷う?

ヒューマンさんから、プロレスゲームの人気シリーズが大幅にパワーアップして帰ってきた。今回はなんと8メガ! この容量の多さはPCエンジンのヒューカードでそう滅多にないほど。内容の方もオリジナルのレスラーが作れるなど、シリーズ・ファンは要チェックしておいた方がいいかもしれないぞ!

今回の"3"では登場するレスラーが28人もいるぞ!!



こんなこともできるぞ!!



今回の目玉であるこのモード。決められた数字の中で、各ステータスに振り分けてレスラーを作っていく。

ドラゴンスレイヤー英雄伝説II

ハドソン/7200円

開発状況

12月23日発売

壮大なストーリーで人気を得た前作に続き、IIもボクたちを熱くさせてくれるべく快調に制作中だ。

前作から10数年、セリオスとディーナの息子、アトラス王子が再びイセルハサを襲った危機を救うために立ち上がる。そして残された謎の行方も明らかに!



▲前作に登場したキャラクターも登場するよ。



あの感動をふたたび!! 新たな伝説のはじまりはもうすぐだ!



●夏休みが終わっちゃうなんてすこく残念。楽しいことって、本当にあっという間に過ぎちゃうよね。ゲームだって、あまりおもしろいとほーんと、あっという間にクリアできちゃうんだから!?

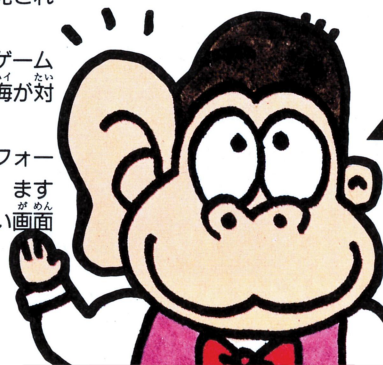
●まず、ナグザットさんのニュースから。アーケードでも人気の「スノーブラザーズ」だけど、開発は順調に進んでいるよ。年内には発売されそう。

●アスク講談社さんの新作は人気パズルゲームの続編「上海IIIドラゴンズアイ」。あの上海が対戦でも楽しめる。12月発売予定。

●システムソフトさんの「インペリアルフォース」は、グラフィックなどに手を加えて、ますますグレードアップ。来月号でその新しい画面を紹介できそうだよ。

開発状況

●ハドソンさんから、新作が2本。1本は、パワーシリーズの「パワーテニス」。もう1本はPCエンジンで出た名作アクションゲームの続編が登場。何かな? 惑星製作SLG



夏が終わったって、ゲームに対する情熱はまだまだあついでしょ!!

「シムアース」(右の写真)は、いよいよ来月号で続報を届けられるぞ。

●ビクター音産さんは、あの人気アドベンチャーゲーム「シャーロックホームズの探偵講座」の続編を開発中。近いうちに紹介できてると思うよ。

●これはウワサだけど、マージャンゲームの人気シリーズの続編が開発されているみたい。(再販情報)

●マイクロキャンさんの「キャンペーン版大戦略」が9月30日。ハドソンさんの「ロードス島戦記」が9月18日に再販されるぞ。



irem



PC Engine

激写ボイ

PCエンジン用ソフト
10月2日発売予定!!
予価7,000円(税別)
© 1992 IREM CORP.

まわりを見渡して下さい。何も無いと思ってもファインダーを通した世界は魔可不思議。ハプニング、事故、スキャンダル…ジャッターを押さなければ出会う事のできない不思議な現象をカメラ小僧「デビット・ゴールドマン」を動かし激写して下さい。アメコミ風のちょっと変わったキャラクターたち。新しいジャンルのカメラ・アクションゲームにはまることまちがいないし。



面白いゲームが、
どんどんでるぞ!!
CMも見てくれよな!!

もうひとつの金字塔、再び!



Image Fight II
イメージファイト2

スーパーCD-ROM専用ソフト
12月発売予定!! 価格未定
© 1992 IREM CORP.

CM放映中!

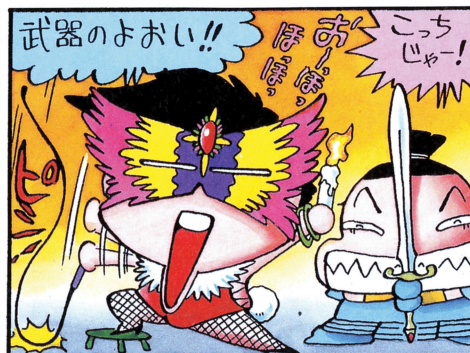
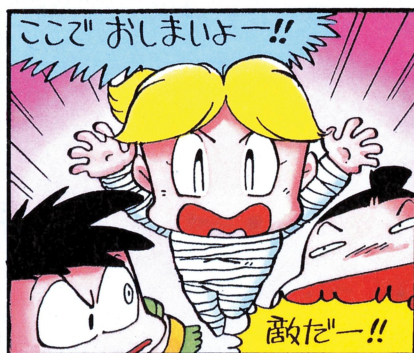
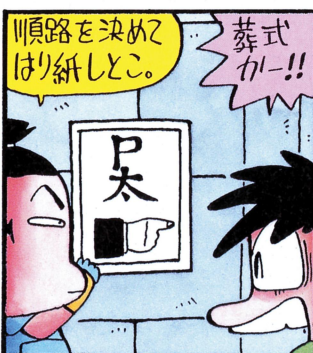
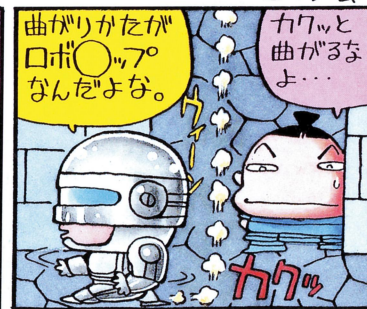
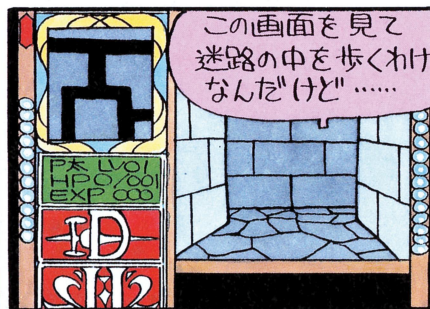
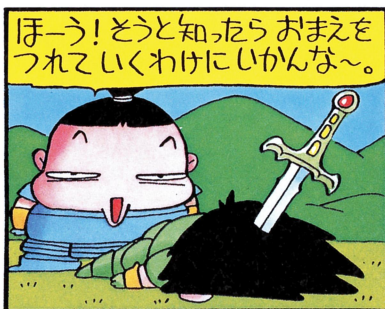
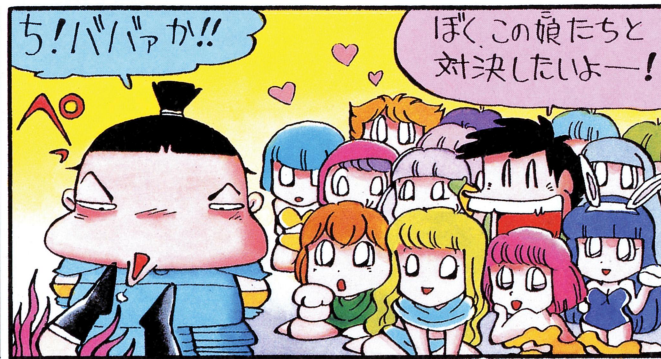
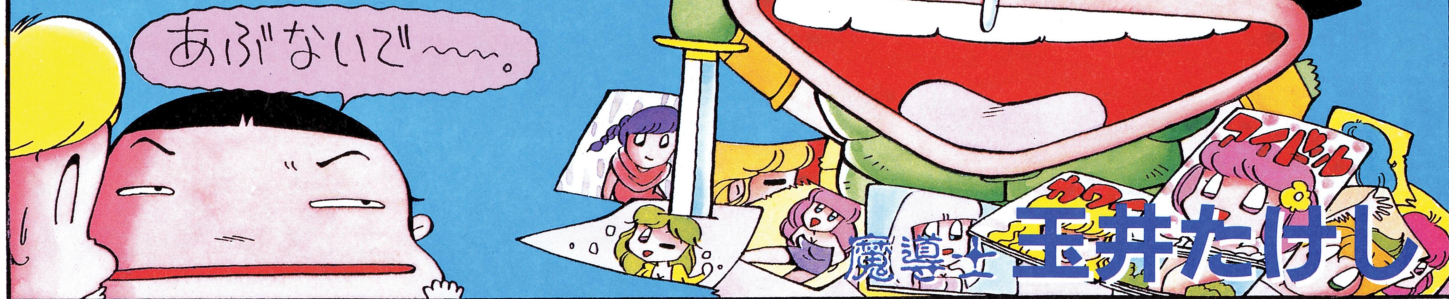
「The・ゲームパワー」(テレビ東京系)でCM放送と
ゲーム紹介中!!
(毎週火曜日7:00~7:30)

テレホンサービス 札幌 011-685-9131
福岡 092-475-9400 東京 03-3823-5130
名古屋 052-323-0270 大阪 06-535-0651

アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9(同本興産ビル)

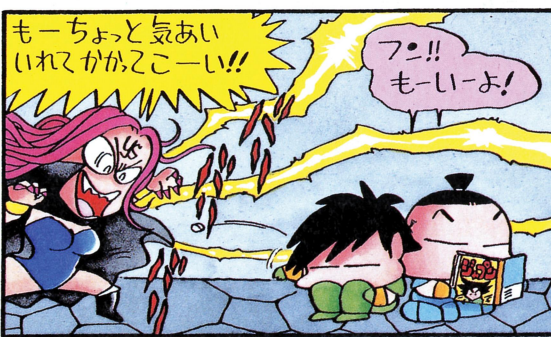
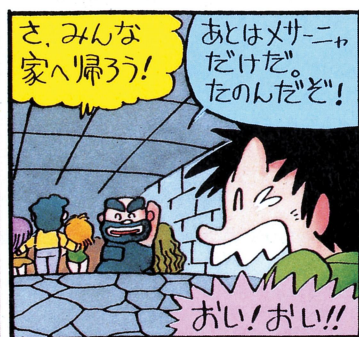
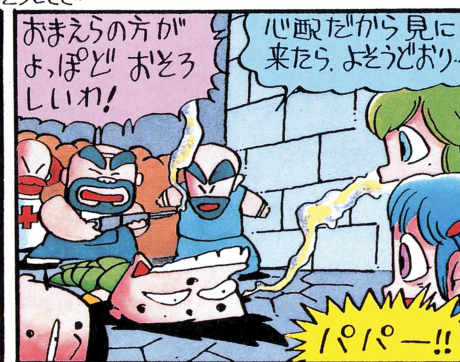
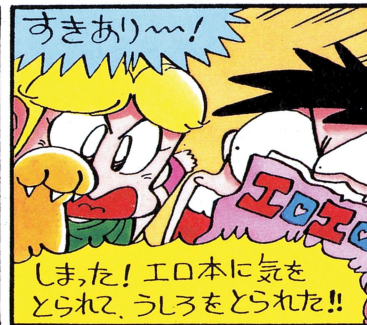
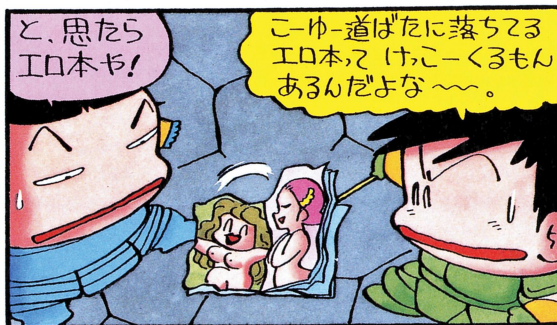
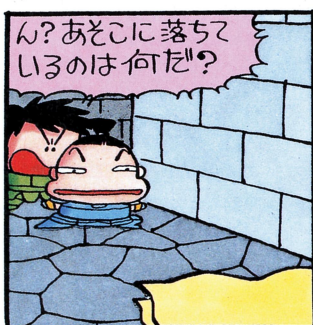
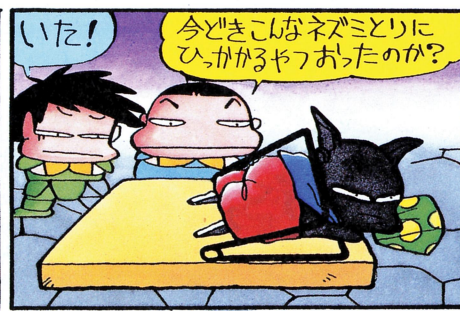
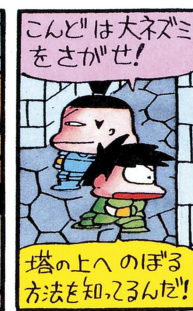
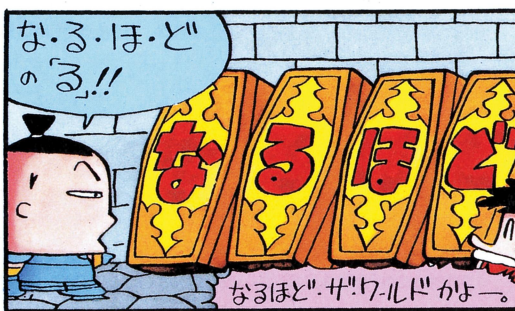
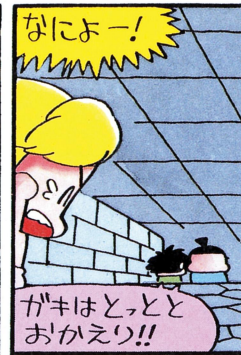
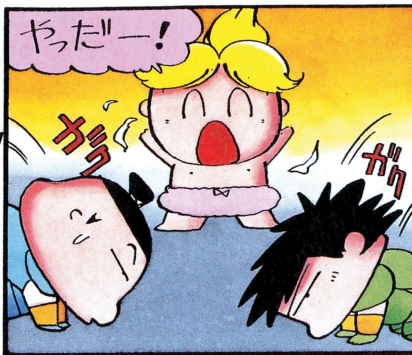
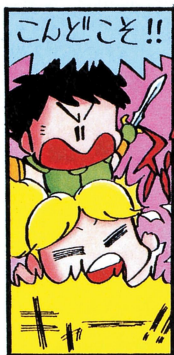
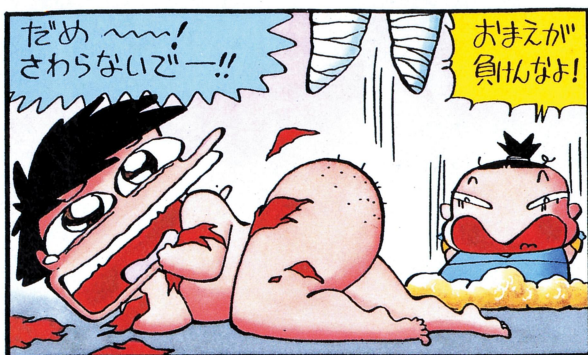
神楽飯 DX

ACT.35 —ドラゴンナイト II—
DRAGON KNIGHT II



★学校に持ってきたエロ本を、持ち物検査で発見された友人Kは

足首を縛られ、校庭で逆さ吊りにされた。彼の顔は、それ以来ずっと赤い。



スケベめきにしてもゲームはおもしろいから安心してくり。

新レビュー大作戦!!

8/28
9/30



REVIEWER

AM

この時期と言え

宿題の追い込みで辛い時期だったけど、今はそんな学生に、もう休みは終わったぞ、学校に行け! と言える立場になった。なはは、がんばってね。



REVIEWER

YUGON

指がイタイよ

今月はなんだかパッドの握りすぎて指が痛くなるソフトが多かったなあ。これからはぜひマウス対応のソフトを増やしてほしいんだ。



REVIEWER

れいちゃん

何でもあてよ

今月は実にいろんなタイプのゲームが揃っていらっしやる。んがしかし、どれも頂点を極めてないなあって感じ。うう〜残念無念。



REVIEWER

てらもー

CD買おうかなあ

今CD-ROM買おうかどうか悩んでいる。持ってなきゃPCで遊べるゲーム少ないなあ。でも高いなあ。ん〜乙女の心は複雑。乙女じゃねーけどさ。



REVIEWER

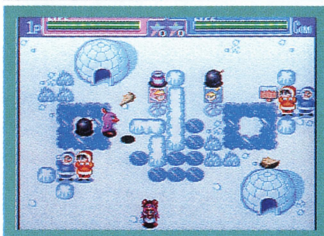
JACK

個性がビカリ!!

ハッとする驚きよりも、個性的な輝きをもったゲームがそろった今月。ゲームもこれだけたくさん出ると、どどんぱエティーに富んでくるね。

FROM
MAKER SIDE!

TRAVELエブル



9月上旬発売/6980円

RIOT



妙だ。でも可愛いペンギンキャラがはなまくるのとはとてもおかし。いわばタイムン爆撃対戦ゲームといった感じかな。投げただけじゃなくてぶん殴ることもできるので、もう熱くなってボタン連打なんてこともできちゃったりする。床が滑る箇所では動きがとりにくかったりするけど、全体的にシンプルにまとまっていると思うな。

各面にちりばめられたトラップと、ゲーム中にビシバシ挿入されているビジュアルシーン。いろいろと工夫はされているんだけど、やっぱり単調さが目についてしまうなあ。コンティニューするとエリアの最初まで戻されちゃうのも、ちょっとツライし…。でも友達と対戦で遊ぶには、なかなかよいソフトなんじゃないかなあ。

もうおなじみのビジュアル付きアクションパズルゲーム。この手のゲームって、ビジュアルはなかなか良くできているけど、ゲームの方は…、ってゆうのが多いんだよね。これも、いろいろアイデアがつまっていて、新しいタイプのパズルゲームを開拓しようとしているのは分かるんだけど、ちょっと中途半端な感じがしちゃうんだなあ…。

ペンギン対白クマ。…俺、こういうヘナチョコな設定大好きなんだよ。そのうえ、ルールが簡単で対戦アクションものだから、ゲームのタイプもけっこう好み。ツボにはまれにかなりイケルかな? と期待してたんだけど…。う〜ん、どうもこの手のゲームに大切な爽快感に欠けるんだよね。操作性とかもナンだしなあ。ちょっと残念。

コロコロとしたキャラクターがかわい。アクションゲーム。それでいながら使う武器はなかなか過激ってところがこのゲームのおかしさ。見ためよりステージにいろいろ仕掛けもあって、変化に富んでる。最初のうちは武器がうまく命中してくれないかもしれないけど、女の子に受けそうなゲーム。

色々やり残してしまった所があり、その点は今イチ不満があるけど、対戦プレイは絶対面白い! ……という訳で友達との熱いバトルを求める人は買うべし(企画うっち)

ファージアスの邪皇帝



8月28日発売/7500円

ヒューマン



夏休みギリギリで発売が決定したファージアスだけど、待たされたぶんだけシナリオもシステムもねりこまれていて充分楽しめる。RPGはどれもそうなんだけど、ユーザー自身がその世界観にハマることがができるかっていうのが大事だね。そこは自分で見極めてくれ。ただ、時期が時期なので夏休みの宿題を終わらせてから遊ぼうね。

めっちゃくちゃ目新しいっていうシステムは特にないみたいだけど、そのぶん全体の完成度は高いんじゃないかな。戦闘もスピーディだし移動も速い。こういう所は遊びやすいんだけど、細かいところでもよとわかりにくいところがあるのも事実。とりあえずRPGを遊んでみたい、というCDユーザーにはオススメの1本。

家の中のグラフィックとか凝っていて、トイレまであるのにはビックリ〜。でも、逆に一つの家が広かったりするので、情報をつかむのがめんどくさい。親切的なRPGをやりに慣れていると、最初の方でちょっとやになるかも……。でも、それを過ぎればおもしろくなってくるからよしとしよう。戦闘も早くて楽チンだしネ。

まずビックリしたのは、システム面の新しさ。とくにコマンド関係がよく考えられていて、慣れれば実に遊びやすい。ほんでもってゲームのほうだけど、こっちはなかなか良い感じ。ストーリーはいかに1本道だけでテンポがいいし、戦闘もサクサク進む。ちょい不親切なところもあるけれど、こりゃ拾いものの1本だね。

フィールドと街中などのキャラの比率が違うのはリアルでいいね。戦闘もスピーディだし、移動もめんどうなことがないシステム。よいけないことを考えずにゲームに熱中できる配慮がいろいろなところ感じられる。こんなふうアイコンや文字などが見やすいというのも、長い間画面に向かうRPGにとっては必要なことだね。

皆さんおまたせいたしました。ヒューマン初の本格RPGがいよいよ登場します。皆さんこのファージアスの世界を存分に楽しんでください。久保

F1シミュレーション プロジェクトF



9月11日発売/6980円

レーザーソフト 日本テレネット



もうこれはその道一筋というF1オタクにはたまらないのではないだろうか。設定の細かさやリアルさ。チームを運営していくという新しさなど、どれをとってもいくとこまでいっている。悪くいうと知らない人はわかりにくいってことなんだけど、レース中はひたすらマシンの点の動きをみてなくちゃならないので忍耐強い人むき。

レースものにしては異色のシミュレーションタイプ。深夜のテレビ中継を欠かさず見ている、ミラーハナボクとしては期待してランボタンを押したんだけど…。なんていうのかな、チーム監督のワリにレース中に指示できることが少ないよね。ポーッと見てなきゃいけないんだけどレースは長いし。でもレースの雰囲気は出てると思うよ。

う〜ん、今までやったF1ゲームもよく分からないコトがあったけど、これはますます分からない! ちょっとマニアックすぎて、ついていけま〜えん。だから、これは本当、F1大好きで詳しい人のみにオススメです。好きな人は、これ一本で満足できるんじゃない? 私は予備予選にさえ出られなかったけど…。

アイデアがいい。監督の立場でレースを見守るってのは、けっこう新鮮。ただ、スポンサーと契約したり、シール貼ったりと、ゼネラルマネージャーの役もやんなきゃいけないのはけっこうタライ。純粋に監督業だけに集中できたほうがよかったのではないだろうか。レースシーンの見せ方にも、もう一工夫欲しかった。

そのタイトル通り、自分でマシンを操作するんじゃないで、実際のレースに近いノリで、スポンサーからパーツの購入まで、すべてシミュレートしていくもの。それだけに、順を追って本格的なレース運営(裏方を含めて)をじっくり楽しみたい人は、けっこうはまるんじゃないかな。ドライバーになりたい人にはちょっと…。

このゲームは今までにあったドライビングゲームとは全く違うものです。今までのゲームに飽きちゃった人や、F1の事なら何でも任せろ、という人にオススメです。

Daisakusen!

LOOM



9月25日発売/8000円
ビクター音楽



音によって魔法を奏でる主人公が、様々な経験から音を覚えていくんだけど、ひょんなことから新たな音を覚えたりして結構楽しい。画面の構成なんかも凝っているしね。大まかなストーリーが漠然としてしまうとこがあるんだけど、特につまるとこもないし、思考タイプのADVじゃないので初心者でもなかなか遊べるのではないだろうか。

妙にのんびりしてるよ〜。よっぽど気持ち落ち着いてるときじゃないと続かないんじゃないかなあ。ボクの場合。決してつまらないわけじゃないんだけど「もうちょっと速く歩けよ!」なんて思っちゃう。あと気になったのが操作性。パソコンみたいにマウスだったら、もっと気持ちよく遊べたと思うけど…。

今までになかったタイプのADV。不思議な雰囲気かただあっていて良い! 物語自体もすごく独特な世界で楽しめるし、なんといっても、トボけた主人公・ボビンが可愛かったらありやしない。わりと、の〜んびりしてるゲームなんで、の〜んびりとプレイしたいね。音が魔法というのもメルヒェンチックで、ステキ(?)

ドキドキしてしまった。いい歳こいてなんだけど、とにかくドキドキしてしまったのだ。世紀末を思わせる退廃した世界、物悲しい音楽、そして、哀しい予感をさせるストーリー。はっきり言ってめんど臭いし、難しい。解くにはかなりの忍耐が必要だと思う。それでも、やってみるかという気にさせる何かがある。ドキドキしたい人に。

そのゲーム世界が特殊なため、初めのうちはアイテムや魔法などもなじみ難いところもあるかもしれない。でも、美しいサウンドに耳を傾けていると、知らないうちにその世界になじんでくるはずだよ。読み込みはちょっと長いけど、のめり込んでいれば気にならない(?)かも。こんなアドベンチャーもたまにはいいね。

すばらしい感動的シナリオを、ハンカチ片手にじっくり味わってほしいな。音楽は全てチャイコフスキーの「白鳥の湖」の中の曲。音楽の勉強にもなるぞ。

炎の闘球児ドッジ弾平



9月25日発売/6500円
ハドソン



全家庭用ゲーム機制覇の偉業をなしとげた弾平の人気はすこいよね。PC版はアクションタイプではないので、敵、味方をヒットするまで結構時間がかかったりする。その分、爽快感に欠けるんだけどね。どうせなら好きなチームから好きな人だけを集めて最強チームを作るなんていうモードがあるとよかったのになあ。

前々から思ってたんだけど、スポーツゲームってこういうコマンドタイプに向いてるのに向いてないのとおあるよね。例えばこのスーパードッジは絶対向いてないと思う。コートが2つにきっちり分かれてるんだもん、試合のかけひきのおもしろさが半減しちゃうよ。ただね、アクションが苦手な人でもそれなりに楽しめることは確かだよな。

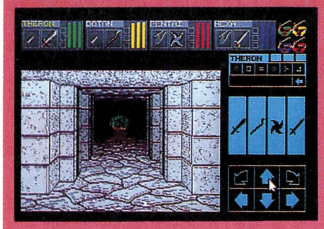
単なるドッジボールのゲームじゃなく、原作のキャラの特長を取り入れて作ってあるので、原作FANは大喜びじゃないかな? しかし、試合がちょっとテンポ悪いんだよね……。それに、必殺シュートを出すタイミングをつかむと、あっけなく勝てちゃったりで、本来のドッジボールじゃなくなってるような……。

スゴいよな、弾平ゲーム。ネオジオ以外の全部の家庭用ハードで出るなんて、ゲーム史に残る偉業(?)だよ、きっと。で、1番最後に出るこのPC版弾平だけど、コマンドタイプの試合が、ね。解りやすいのはいいんだけど、テンポが悪いのだ。これだったら素直にアクションゲームにしてほしかった。RPG風なのは楽しいけど。

各機種で発売の「弾平」は、いよいよPCエンジンでも出るんだね。ただのアクションゲームじゃなく、ビジュアルバトルシーン(こんな言い方でいいのかな?)がなかなか臨場感があっていいぞ。もちろんそこでも球をキャッチしたりするアクションもあるし。通常の試合画面とのつながりはもう一つかな。

RPG風アクションシミュレーションゲームのドッジ弾平だあ! ドッジボールをやったことない人でもきっと楽しいぞ! みんな買ってね。
ハドソン 宮本

ダンジョンマスター セロンズクエスト



9月18日発売/8200円
ビクター音楽



3Dものの代名詞ともいべきダンマスだけど、確かに他機種に比べスピードは快適。パッドの操作は好みだと思うが、そんなに違和感はないと思うな。敵の肉を食い、ある時は味方でさえも糧として旅するサバイバルな雰囲気はやっぱりやるほどのめり込める。ドラゴンナイトIIで慣らしたら次はダンマスで3Dにはまろう。

こんなに好きかってにできるゲームをやったのははじめて。最初はワケがわからないうから、持ってるものを何でもかんでも投げつけてるだけでも楽しかったもんな。ただこれもマウスがあったらな、というのが正直なところ。カーソルを動かすので手が疲れちゃった。1つのシナリオをクリアしないとセーブできないのも、ちとへー。

3DRPGといえど、このゲームは他のとちょっと違う。独特なシステムなんだけど、そんなに難解なものじゃないんで、慣れれば楽しめると思うよ。冒険中、迷宮に落ちているパンを平気で食べたり、仲間の死体を敵に投げつけたり、となかなか激しいコトもできるのが楽しい。3DRPGの新しい楽しさ発見! (笑) てとこかな。

パソコン版でずいぶんハマったんだわ、コレ。で、PC版はビックリ。とにかく移植のレベルが高いのだ。特にスピードはパソコン版と比べても遜色がない。心配してたパッドでの操作も思ったより良いし、シナリオが新作ってのもいいよね。まあ、誰にでもおすすめ出来るゲームじゃないけど、ぜひ一度は遊んでほしいゲームだと思うぞ。

めんどくさそうなゲームだなーと思ってたけど、これがプレイしてみてもそのしっかりした作りに驚いた。パソコン版で遊んでいなかったからね。いろんなものを拾ったり、鍵を見つけて別の部屋へ入ってみたい、倒した敵の肉を食べてみたい。ダンジョンの中を歩いているうちになぜかそこで生活しているような気分になってきた。

動きの良さは、パソコン版32ビットマシン使用時並。謎解きの難易度は、「カオスの逆襲」並。機動性の高い、ダンマス・スポーツエディションで感じてください。

コスミックファンタジー3 冒険少年レイ



9月25日発売/7600円
レーザーソフト



シリーズ3作目というより、もうPCの代表シリーズになった作品だよな。相変わらずビジュアルはきれいで豪華だし、シリーズファンにはこたえられない演出になっているしね。ただ、気になったのは、村人達の会話がいまいち意味をなさなかったりして、結構無駄に時間を使っちゃったりした。もうちょっとスピーディにしてほしかった。

システムの前作と違うことをやっていたり、敵キャラのグラフィックが妙にかわいくなったり、ずいぶんイメージが変わったね。それがいいか、悪いかは人それぞれと思うけど。ただ展開が遅い、というかなかなか最初のヤマ場がこないんだよね。死んじゃうとセーブしたデータから、つてもキビシイと思うなあ。

最初のアニメーションは、さすがによく動いてキレイ。……で、ゲームの方はというと、まず出発地点から、次の村に行くまで大変。だって、妙に道が入り組んでるんだもん……。最初くらいスムーズに進ませてほしいなあ。敵の出現率も高いから、ますます先へ進めない。でも、シリーズファンは前作のキャラも出てくるから買いかあ?

前作がアレだったから、今回も心配だったんだよね、僕(失礼)。いや、今回はなかなかイイじゃない。システム面はちょっとめんど臭い気もするけれど、なかなか使いやすいし、戦闘シーンもテキパキしてて良い。マップがペラボウに大きかったりと不親切な部分もあるけど、これは遊べるよ。シリーズファンなら買いでしょ。

1作ごとに期待の高まるコスミックシリーズ。今回は今までとがらりと雰囲気も変わって、どちらかというと低年齢層にも受けそうな作り。敵のキャラクターがとてもかわいい。戦闘も、戦略が重視されてはいるものの、さくさく進む。仲間と助け合うという友情も感じさせるしね。ビジュアルシーンについては言うまでもないはず。

ゲーム性、ストーリー性ともに、原作者の越智先生が太鼓版を押すシリーズ最高傑作です。クリアした人なら間違いなく120点の感動が味わえます。(レーザーマコ)

激写ボーイ



10月2日発売/7000円
アイレム



最近のゲームのマンネリ化にあきあきしているユーザーにはうってつけのゲーム。グラフィックもアメリカンだし、ゲームの大味さもアメリカンだ。アイテムやパターンを少なくしてシンプルにしているところもいやみがない。これといった面白味に欠けてるところがあるけれど、楽しければいいじゃない。

基本的にはゲーセンによくあるガンシューティングなんだけど、そこからひとひねりしてあるよね、これ。何回も遊んでいくうちに思わぬ発見が次々と出てくる、っていう隠れた被写体を探し楽しむもあるしね。アクションゲームでありながら、そういったアイディアを織り込んで、長く遊べるように作ってあるのも好感が持てる。

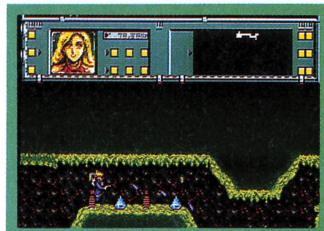
こっこれは、すごい好きなゲームうー!! 写真をとって進むというアイディアもさることながら、出てくるキャラがどれもこれも可愛すぎる!! ハァハァ…。(力説) まあ、このゲームでキャラが可愛くなかったら、ちょっと危険な奴のゲームになっちゃうもンネ。もちろん、内容の方もとってもグー。でもちょっと難しいかな??

面白い!! 面白いじゃんコレ!! 味のあるグラフィックもいいが、なんといっても写真を撮るという独創的なアクションが実に楽しい。画面中のヘンな人たちが、ヘンな事件も楽しいぞー!! 純粋にアクションゲームとしての完成度もかなり高いしね。バリバリのアクションゲーマーからお子様まで、文句なく遊べる貴重なゲームだ。

キャラクターのこのかる〜いノリがすごく好きだな。大作で変わったゲームってだけじゃない奥の深さがあるんだよね。やればやるほど違う楽しさがある。撮影すると木の芽が出たり、画面に変化が起きたりとあきさせることがない。背景までこんなにいろいろなキャラが動いてくれるゲームって、ありそうでなかなかないもンネ。

一度やったら抜けだせない激写ボーイの世界に皆さんはまった様ですね。しかしこのゲームの面白さの本質はこんなものじゃありません。そうそう君も激写! 激写!

スライムワールド



10月9日発売/7200円
マイクロワールド



プレイするとどこなく懐かしい感じがするんだな。そう、FCなんかの初期のアクションって、こういう傾向のタイプが多かったよね。アクションの原点ともいえるノスタルジーを感じてしまった。やりこめばやりこめほど味が出てくるんだよね。初めはとまどうかもしれないけど、じっくりと味わうと、この意味がわかるはずだ。

見た目はちょっと地味だけどやってみるとおもしろいんだな、これが。特に水の中で体をゴシゴシ洗うしぐさなんかサイコー。ゲーム的にもただのアクションじゃなくって、迷路の中を探索してらるって感じがよく出てくるよね。ただ気になったのがボタンの配置。普通のゲームと逆だったから、かなり遊びにくかったな。

これはアクションゲームなのか? ちょっと昔のファミコンゲームっぽい雰囲気をかもし出してるぞう……。ゲーム自体、とても地味ながら、けっこう後をひいてついついプレイしちゃうのが、これまた昔なつかしい感覚で、つい「スベランカー」とか思い出しちゃう。しかし、面クリアの後の脱衣麻雀のような絵は一体何なの??

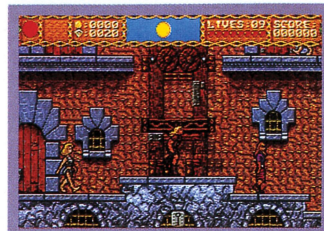
ふっふっふっ、なにを隠そうこの私、このゲームの大ファンなのだ。いや〜、リンクス版やメガドラ版、ずいぶん遊んだもんなあ。んなわけで、PC版にもかなり期待していたのだ。まず、移植の出来はまあまあ。細かい点で気になるところもあるけどね。問題は1P専用ってどこ。あんまりだと思うぞ。2Pで面白いゲームなのにな…。

不思議な感覚の迷路ゲーム? あー、なんてめんどくさいんだろう。とか思いつつ次はどこに行けばいいのかななんて考えてしまう。アイテムが取りにくかったり、動きにくかったりもするけどね。顔色がどんどん悪くなったとき、水たまりに入った日にゃあ、もう温泉にでもつかっている気分になっちゃうぞ。

米国アタリ社のリンクスで大好評を得た作品。MDに続き今回PCに移植。6つの異なった緊迫感をお楽しみ下さい。無事クリアすると……。

シェイプシフター

〜魔界英雄伝〜



9月29日発売/7400円
ビクター音楽



最近自分でもこの台詞の多さに気づくのだが、良くも悪くもアメリカンなゲームだ。同じくビクターさんの暗黒伝説や魔境伝説が好きだった人には苦もなく受け止められるはず。この手のアクションって見た目より楽なんだよね。思った通りに操作できるっていうのかな。ただ、敵の攻撃はおつてもいいらしいので、そこが難点かなあ。

好きです、このゲーム。確かに画面は地味だし操作性、というか遊びやすさという点では多少ひっかかるところがある。それでもなんとなく先が見てみたくて、ついつい続けちゃうんだな。アドベンチャー要素が強いところが原因かな。ただスカッと単純にアクションを楽しみたい人には、ちょっと重たいかもしれないね。

ほ〜んと、ビクターさんのゲームは独特なのが多いなあ。これもそうなんだけど…。アクションゲームで、進んで行くうちに、自分が変身できるようになるっていうのは、ゲームを進めていく楽しみがふえていいね。しかし、あんまり操作性が良くないなあ…。特に黒豹になったとき、ジャンプをするとすべってしまうのは勘弁してえ〜。

まず、きれいなビジュアルにビックリした。ゲームを始めたらずいぶんビックリした。ムズいのだ、それもあり。けっこう面白いんだけど、慣れを必要とする操作性や、どこになにがあるか解りにくいマップがゲームの難易度を上げてるんだよね。もうちょっと遊びやすいゲームにして欲しいかった。効果音はかなりスゴイよ。

どこなく暗いイメージのつきまとうアクションゲーム。日食なんかも体力回復の要素として取り入れたりして、独特の雰囲気をもつ。ステージに合わせて変身なんかもできるしね。操作性は、武器にしてもキックにしても、少し使いづらい感じ。攻撃のバリエーションはあるんだけど、もう少し単純でもよかったんじゃないかな。

ついに出了た痛快変身野郎! 鯨になったり豹になったり大忙し。地上最強の猛禽として戦う男の物語だ! ヤバくなったら日食待ちだぜ!

わが青春のリセットボタン

CHAPTER.2

駅前のファーストフードは、いつものように学校帰りの生徒でいっぱいだった。僕はその前を全速力で走りすぎて3軒先のディスカウントショップへ入っていった。「おい、めーた遅刻か?」

エプロンをした男がカウンターから声をかけてきた。店長だ。「はあ、はあ。すみません。部活が長引いちゃって…。それより、もう来たんですか、あれ!」「ああ、さっき来たよとこだ。とりあえず今日は予約の50番まで」

今日、待ちに待ったドラ○エⅢが入荷される。この日のためにしっかりと予約もしてある。アルバイトの特権ってやつだ。

「なあ、今日は予約されたお客様の50番までだ、って紙に書いて店の外にはっててくれや。」

「いいっすよ。」僕はカウンターの奥にある引出しからペンを取り出して、貼紙を書き始めようとした。その時…。「ドラ○エⅢありますか?」

小学生くらいの男の子が恐る恐る声をかけてきた。かわいそうに予約券を持ってないみたいだ。

…まるで以前の自分を見ているようだった。1年前のドラ○エⅡの発売日以降は、友達の話に入れなかった。そのうえ遊ぶ前からストーリーを知ってしまうつらさ。あの時は全世界の不幸を一人で背負い込んだ気分だったっけ。「…そうですか」

そういつてさみしそうに帰っていく少年に、僕は心の中で語りかけた。少年よ、くじけるな、と。しかしそう語りかける一方で、別の思いが僕のなかをよぎっていた。(ふふ、帰ったらパーティは全員女の子にして始めよう…) (ゆ)



新たなる秩序への胎動...



先の大戦終結から一年...

君主を失い衰退の道を辿る

かつての大国イストラムーに於いて

再び戦乱への炎が燃え上がった。

新たなる秩序の頂点に立つべく野望を胸に

戦いの扉をあける男...ベルクファスト。

平和と自由を取り戻すべく戦いに身を投じる

王家の血を受け継ぐ男...ライアン。

そして神の名の元に於いて全てを裏で操る男...

全ての野望と情念、誇り高き意志が

巨大な炎の塊となり

今再び宇宙を駆け巡る。

SCENARIO SIMULATION GAME

Super Schwarzschild

スーパーシュヴァルツシルト 2

年末発売予定

標準小売価格 7,800円

スーパーCD-ROM²専用

好評発売中!!

すべての興奮と感動は
ここから始まる。

スーパーシュヴァルツシルト



CD-ROM²・
スーパーCD-ROM²両対応

標準小売価格
7,800円

スーパーシュヴァ2資料請求券(月・10月号)

〒

ご住所

TEL

お名前

様

■上記の価格には消費税は含まれておりません。

■スーパーシュヴァルツシルト2の資料をご希望の方は、右の資料請求券に、郵便番号・住所・電話番号・氏名を明記の上、封書にて工画堂スタジオまでお送りください。



KOGADO
Software Products

(株)工画堂スタジオ

〒162 東京都新宿区市谷台町11
TEL: 03-3353-7724

メーカーからキミへの 愛のメッセージ HOT LINE

パワー全開「04チャンプⅡ」。超キレイなグラフィックに20ものミニゲーム、車も倍増の結果、今年は、スタッフの夏休み無し!! PS、「スーパーサッカー」のギャルのしゃべくりもいけるぞ! (メディアリング ZⅡ)

エグザイルⅡの発売も間近。初回の発売本数が少ないので、品切れになる可能性大。予約などをして備えた方がいいみたいですよ。TRAVELエブルもよろしくね。10月にはキアイダン00も待つてらせい! (R10T たかお)

秋の訪れと共にスーパーシュヴァルツシルト2の開発は佳境を迎える。現在のところ開発状況は順調であるが、なんとなくドキドキするものである。内容紹介も順調で益々期待も大である! (工画堂スタジオ トニー)

「スタートリング・オデッセイ」もう覚えてもらいましたか? BG Mのフルオーケストラ録音も無事終了し、情報を公開していきます。意見、感想を聞かせて下さい。東京都港区虎ノ門3-21-5 (レイ・フォース)

12月に出るマクロスはRPG風シミュレーション。戦っていく毎に経験値が溜まり、クラスアップするメサイヤおなじみのシステム搭載。マクロスを知らない人でも充分に楽しめるRPG戦闘ゲーム。(んメサイヤあ〜 菊池)

「ファージアスの邪皇帝」いよいよ発売! ヒューマンからの御中元だよ。さて夏の次は秋。秋と言えばスポーツの秋! 皆さんお待ちかねの「ファイブ3」が登場だ! ○○で□□が△だから期待してね。(ヒューマン 久保)

「ブランドーズ」「ストレイロード」共に9月各地で行われるイベントで、みんなが遊べる様に全力開発中です。ボリュームたっぷりCDROMRPG! 年末発売に向けて開発中なので期待してくれ!! (IGS 菊池)

◎ヨォ! 何やってんてい? のイメージファイトⅡヨォ! 頑張れヨ! で、オレの弁当は? のあー! 忘れちゃった〜☆カンナにゲームをさせるべきではないと思った源三であった。(アイレム 源さん&カンナ)

お待たせしました。ついにPCエンジンにDAPSが登場します! タイトルはサイキックディテクティブシリーズVOL.3 AY Aです。CD-ROMならではの技術を皆さんにお届けしますのでお楽しみに。(データウエスト 斉藤)

この夏は連日三十度を超した。だが、その暑い中開発の面々は黙々と作り続けた! 何を? 愚問だ! その名も「フィンドハンター」この名を覚えて心に秘めておけ! (暑さで頭ボオーの高圧野郎 ライトスタッフ 風々)

ごめんなさい!!! しよっぱなから謝らせて頂きます。またまたテラクレスタⅡの発売日が延びてしまい11月となりました。でもそれだけ皆さんに満足いくものだと思ひますよ! (ニチブツ こと)

ころころころ。ぼくマーブルだよ。いま、PCエンジン版のお父さんが、いっしょうけんめい、ぼくを育ててくれているんだ。冬になったら、みんなに会えるから、かならず待っていてね。約束だよ。ころころころ……(テンゲン みい)

「ベイビージョー」が8/28日(金) 発売になりました。抱腹絶倒、ジョー君の喜怒哀楽心地良いリズムカルな音楽+鮮やかなグラフィック。とてもかわいらしい、フランス生まれのアクションゲームです。(マイクロワールド)

「ザ・プロ野球SUPER」もいよいよ10月9日発売です♡3週間デバックに従事していたうめちゃんも、すっかりスリムちゃん。うらやましい……但し肌につやがなくなりますので皆様まねをしないように。(インテック くみ)

みんなにとってこの夏休みはどうだったかな? 僕らはカーニバルが、おわって、やっとひと息ついたところ。だが、これからは年末商戦というもっと忙しい日々が待ちうけている…。誰かがわってくれっ!! (ナグザット きむりん)

・打ち合せ中に居眠りをする
・「外でお茶でも」と言ったまではいいが、財布を忘れて来客に払わせる。一日に2本傘をなくす……27才になっても相変わらずの広報Fであった。(NECアベニュー)

暑いあつい日々が続いているけど、みんなは元気かな。オイルはイベントが重なってまだ夏休みを取らないぞ。忙しいことはイイコトダ。特報! アスミックでは「ホーリーナイト」他にもう1タイトルを開発中です。さて何でしょう……。 (アスミック 大原)

や〜この夏の映画は豊作だったな。特に洋画のパワーはすごい。なんか今年の夏は映画三昧だったな〜。うーん、でももうちょっとアウトドアも楽しみたいかった。なんて遊ぶ事ばかり考えてやんの。(マイクロキャビン ひで)

久々のニューリリースが決定しました! 12月発売予定の「上海Ⅲドラゴンズアイ」。お馴染みのパズルゲームなんだけど、PC版は5人プレイもできちゃうぞ。11月発売予定の「太閤記」共々よろしくね。(アスク談話社 K)

「信長の野望・武将風雲録」の開発も順調に進行中です。完成度の高いものを目指していますから、もう少し待っていてください。ところで、第3弾の予定も入ってきました。中国モノといえば、そう、アレ。(光栄 高津)

クイズの星は楽しんでもらえたかな? 感想とか、いっしょに入ってるアンケートハガキに書いて送ってね。さてと、次はレミクスだっ。全ハード中、最も忠実な移植目指してがんばってるので期待してちょーね。(サン電子 石川)

「スナッチャー〜パイロット版〜」お楽しみいただいていますか。この貴重なソフトを手に入れた君達に、いお知らせがあります。全国スナッチャーフリークNO.1の選出候補にあがりました。詳細は、本編発売後の11月に。(コナミ 早坂)

YAWARAちゃんこと田村亮子選手が、バルセロナオリンピックで銀メダルの大健闘! 我社の第一弾ソフト「YAWARA」も、ゲームソフトのメダリストとなるべく頑張っています。みんなお楽しみに! (ソフィックス 島田)

この夏も全国各地でいろんなゲームのショーが開催されたけど、中ではビクター音楽産業の「ダンジョン・マスター」のゲーム大会をやっているんだ。見かけたらぜひ参加してくれ。9月もあるヨ。(ビクター音楽 タッチ)

「インベリアル・フォース」は、あれも、これもすごくなります。秘密が一杯ですので楽しみにしてください。(システムソフト 森本)

年末発売のNECソフト「メタモジュビター」と「2!エモン」は面白そうでしょ? 期待してもらっていいよ。あ、それから「メタモジュビター」の音楽はあのPSY・S(サイズ)が担当。ファンは要チェックだ! (NEC こん)

オリンピックも終ってこれからみんなのオリンピックが始まるね。そう、パワースポーツがそれ。最高5人で遊べるから、友達みんなで世界記録に挑戦だ。みんなで金メダルを目指そう!! なんちゃって。(ハドソン 高橋)

「サンドスコビーオン」「クイズDNAの反乱」フェイスが送るアーケードゲーム。どちらも只今ゲームセンターで好評稼働中です。見かけたら是非、プレイしてみてね。(フェイス だあくん)

扇風機を回しても200Wのドライヤー。それならドテラにストーブ、ガマン大会。鍋焼さうどんに七味とタバコはタップリ。更に、「ドルアーガ」で頭を悩ませ知恵熱でも出せば体の芯からポッカポッカ。(ナムコ オカボン)

最近個人でMACを買いました。中古のLCですがとっても使えます。フォトショップとイラストレーターで遊んでいます。ところでうちから出したマックのソフト「ヘラブリナ釣り」が売り上げ1位になりました。えっへん。(ティック 三木)

夏休みはどおでしたか? 終わりが近づくと、宿題に追われる昔の自分を思い出したりして。今では、宿題よりも怖い、仕事と期限に追われる毎日。このへんはちょっと進歩してないのね(をいをい)。(アートディンク しいのみ)

こんちわ〜つす。楽しい夏休み、いかがでしたか? 海とか山とかプールとか。PCエンジン・ゲームもやっ放したかな? さあ〜で宣伝宣伝! 「幻の伝説2」近日本誌にて公開予定! バチンコファン必見だよ! (ココナツツ まりまり)

制作も大詰を迎えたブライⅡ。グラフィック、ナレーションの大量豊富さはあきれるほど。戦闘も元氣いっぱい! 早くみんなに見せたいよ〜トップ2もガンガン進んでいます。詳細はもうしばらくまってね。(リバーヒルソフト)

「4月入社のチャキチャキの新人です。日夜、飲んで唄って、バリバリと過ごしています。早くボーナス出ねーかな。(ジュン)」「ふっふっふ。そう元気でいられるのも今の内だぜ(先輩Ys)」(トンキンハウス)

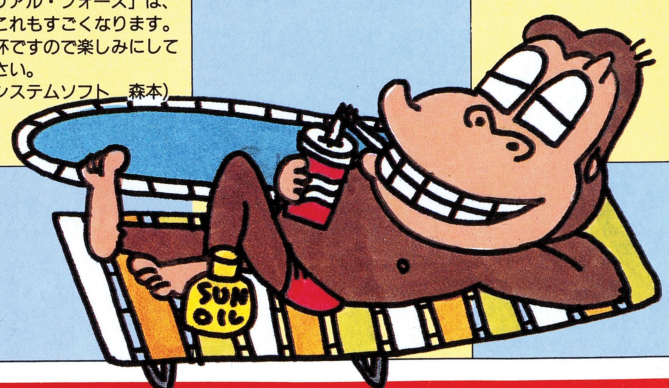
夏休みもいよいよ終わり、季節はもう秋……。今年もやはり、遊びに行けなかった……。こうして暑い日々は過ぎて行き、ふと気がつくと、おじさんになっていくのだろうか? (ホームデータのN11は22才)

9月には、CSGの発表会があるので、東京と大阪の皆様にはお目にかかるかと思ひますが、PCエンジンの新作は目下開発中。でも遊びに来てね! PS前号Mチェイスの件はききどうもアリガト。(バック・イン・ビデオ とみお)

どーもみなさん夏バテ治りましたか? 夏休みはいかがでしたか。海へ山へと、いろいろな所にエンジョイしたのかな。私はひたすら「達人」のクリアに燃えた。なんとかクリア出来たが、2周目は無理でした。(タイトー ㊦)

さてさて、大阪のよい子のみなさま。ダイノフォースいかがでしたか? NECプラザのイベントは今年は我社の社長みずからが参加いたしました。おじさん、おじさんという質問攻撃にシューティングの二ガテな社長はヒヤ汗タラタラ。(ユニポスト あど)

超〜忙しい! メガテンのデバック! 攻略本の資料作り! ラジオの薬書チェック! プロモVTR制作! CSGの準備! あ〜休みたい! 超〜休みたい! も〜休みたい! え? PCの新作? それもある。あ〜休めない。(アトラス 流星野郎)



COMING SOON ●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
9/4	TRAVELエブル (CD) 2M	RIOT	6980円
9/11	F1シミュレーションプロジェクトF (CD) 2M	レーザソフト	6980円
9/18	ゼロウイング (CD)	ナグザット	7800円
9/18	LOOM (CD) 2M	ビクター音産	8000円
9/25	ウィザードリイV (CD) 2M	ナグザット	7400円
9/25	コスミックファンタジー3 冒険少年レイ (CD) 2M	レーザソフト	7600円
9/25	ダンジョンマスター〜セロンスクエスト〜 (CD) 2M	ビクター音産	8200円
9/25	炎の闘球児ドッジ弾平	ハドソン	6500円
9/29	シェイプフター〜魔界英雄伝〜 (CD) 2M	ビクター音産	7400円
9/22	エグザイルII〜邪念の事象〜 (CD) 2M	RIOT	7200円
10/9	スライムワールド (CD) 2M	マイクロワールド	7200円
10/1	YAWARA I (CD) 両対応	ソフィックス	6900円
10/2	激走ボーイ	アイレム	7000円
10/2	スターモビル (CD)	ナグザット	6800円
10/2	らんま1/2〜打倒、元祖無差別格闘家〜 (CD) 両対応	メサイヤ	7200円
10/9	ザ・プロ野球SUPER (CD)	インテック	6800円
10/10	クイズ殿様の野望 (CD) 両対応	ハドソン	6200円
10/10	パワースポーツ	ハドソン	6500円
10/23	銀河お嬢様伝説ユナ (CD) 2M	ハドソン	6800円
11/27	ゴッドバニック 至上最強軍団	テイチク	6800円
11/予	信長の野望〜武将風雲録〜 (CD) 2M	光栄	価格未定
10/予	SNATCHER (CD) 2M	コナミ	価格未定
10/23	KNIGHT00 (CD) 2M	RIOT	価格未定
10/予	PCコロン (CD)	シュールドウェーブ	価格未定
10/30	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout	ヒューマン	予価7900円
11/20	シムアース (CD) 2M	ハドソン	6800円
11/20	PC原人シリーズ PC電人	ハドソン	6500円
11/予	モンスターメーカー (CD) 2M	NECアベニュー	価格未定
11/予	GODS (CD) 2M	PCMコンプリート	価格未定
11/予	PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA (CD) 2M	データウエスト	価格未定
11/予	断崖都市ストレイロード (CD) 2M	IGS	8700円
11/予	超兄貴 (CD) 2M	メサイヤ	7200円
11/予	太閤記 (CD)	アスク講談社	8500円
11/予	TECMO WORLD CUP スーパーサッカー (CD) 2M	メディアリング	7800円
11/予	テラクレスタII〜マンドラーの逆襲〜	日本物産	6900円
11/予	ネクスザール (CD) 2M	ナグザット	価格未定
11/予	フォーセットアムール (CD) 2M	ナグザット	価格未定
11/予	ブランダーズ (CD) 2M	IGS	9700円
11/予	横山光輝 真・三国志〜天下は我に〜 (CD)	ナグザット	価格未定
11/予	レミングス (CD) 2M	サン電子	価格未定
12/4	桃太郎伝説外伝 第1集	ハドソン	6500円
12/11	ボンバーマン'93	ハドソン	6500円
12/23	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II (CD) 2M	ハドソン	7200円
12/中	上海IIIドラゴンズアイ	アスク講談社	価格未定
12/予	井上麻美のゲーム (タイトル未定・CD) 2M	ハドソン	予価5800円
12/予	イメージファイトII (CD) 2M	アイレム	価格未定
12/予	サークI、II (仮・CD) 2M	RIOT	価格未定
12/予	スーパーダライアス2 (CD)	NECアベニュー	価格未定
12/予	ゼロヨンチャンプII (CD) 2M	メディアリング	7800円
12/予	天地を喰らう (CD)	NECアベニュー	価格未定
12/予	21エモン〜めざせ! ホテル王〜	NECホームエレクトロニクス	価格未定
12/予	モトローダーMC (CD) 2M	メサイヤ	価格未定
12/予	超時空要塞マクロス〜永遠のラブソング〜 (CD) 2M	メサイヤ	価格未定
12/予	スーパーシュヴァルツシルト2 (CD) 2M	工画堂スタジオ	価格未定

■発売日未定のソフト

ホーリー・ナイト (CD) 2M	アスミック	価格未定
A列車で行こうIII (CD) 2M	アートデック	価格未定
アルガノス (CD) 2M	インテック	価格未定
スペースファンタジーゾーン (CD)	NECアベニュー	価格未定
ギャラクシーフォース	NECアベニュー	価格未定
ホラーストーリー (CD) 2M	NECアベニュー	価格未定
レインボーアイランド (CD)	NECアベニュー	価格未定
ゲイムランド	NECアベニュー	価格未定
ワードナの森 (CD)	NECアベニュー	価格未定
チキチキボーイズ (CD)	NECアベニュー	価格未定
ストライダー飛竜 (SG)	NECアベニュー	価格未定
サイレントメビウス (CD) 2M	NECアベニュー	価格未定
サッカーゲーム (タイトル未定)	NECアベニュー	価格未定
パチ夫くん幻の伝説2 (CD) 2M	角川メディアオフィス	価格未定
インペリアルフォース	クリーム	価格未定
芸者ウォリアーズ (CD)	コナツソフト	価格未定
幻蒼大陸オーレリア (CD) 両対応	システムソフト	価格未定
50thS (CD) 2M	タイトー	価格未定
オフ・ザ・ウォール	テイチク	価格未定
マープ・ザ・ウォール	テンゲン	価格未定
マープ・ザ・ウォール	テンゲン	価格未定
マジカルバズル・ポピルズ	テンゲン	価格未定
ダウンタウン熱血行進曲 それゆけ大運動会 (CD) 2M	ナグザット	価格未定
双龍 (ダブルドラゴン) 2 (仮・CD) 2M	ナグザット	価格未定
THE LEGEND OF XANADU〜風の物語〜 (CD) 2M	日本ファルコム	価格未定
眠れぬ夜の小さなお話 (CD) 2M	NECホームエレクトロニクス	価格未定
イースIV (CD) 2M	ハドソン	価格未定
ウイニング オブ サンダー (CD) 2M	ハドソン	価格未定
ロードランナーII	ハドソン	価格未定
ふしぎの海のナディア (CD) 2M	ハドソン	価格未定
PC原人シリーズ RPC原人	ハドソン	価格未定
おたくの星座 (CD) 2M	バックインビデオ	価格未定
宇宙戦艦ヤマト (CD) 2M	ヒューマン	価格未定
盟約の定義	ヒューマン	予価7200円
予価7900円	ヒューマン	価格未定
ラプラスの魔 (CD) 2M	ビクター音産	価格未定
IT CAME FROM THE DESERT (CD)	ビクター音産	価格未定
TVスポーツスペシャル (CD) 2M	フレイムレイ	価格未定
ラストバトルマッド2 (CD) 2M	マイクロキャビン	価格未定
フレイ (CD) 2M	メサイヤ	価格未定
魔物ハンター妖子〜遠き呼び声〜 (CD) 両対応	ユニボト・オブ・ジャパン	価格未定
ダイノフォース	リバーヒルソフト	価格未定
BURA II (CD) 2M	レイ・フォース	価格未定
スタートリング・オデッセイ (CD) 2M	ライトスタッフ	価格未定
フィンドハンター (CD) 2M	ライトスタッフ	価格未定
SWORD Master (仮) (CD) 2M	光栄	価格未定
三国志III (CD)		価格未定

CALENDAR 1992 SEPTEMBER

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
			★TRAVELエブル		第11回COSG新作発表会 大阪・マイドーム大阪					★プロジェクトF				敬老の日			★ゼロウイング	★LOOM	第11回COSG新作発表会 (東京・池袋サンシャインシティ)			秋分の日		★ウィザードリイ	★コスミックファンタジー3			★シェイプフター	月刊PCエンジン11月号発売日

こめかみに一読、腰に響く!

思わずグラつく新作のカウンター

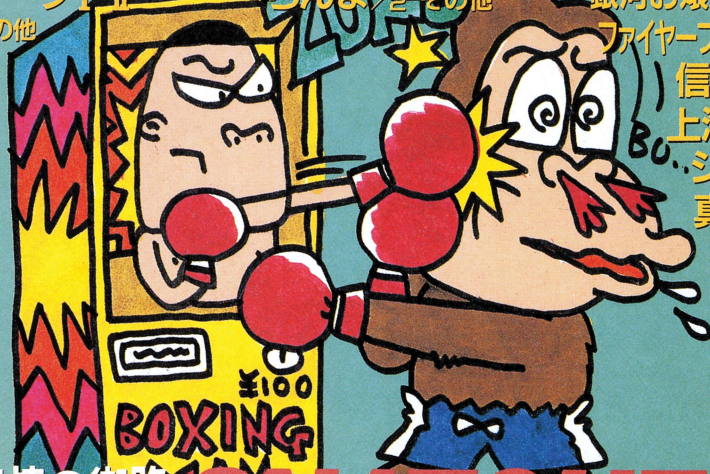
月P狙いの一撃。

冬休みビッグソフト

企画ページ

新作ゲームのラッシュ

桃太郎伝説外伝 ボンバーマン'93 ドラゴンスレイヤー英雄伝説II
スーパーダライアス2 YAWARA! ザ・レジェンド オブ ザナドゥ
サークルII らんま1/2 その他 銀河お嬢様伝説ユナ
その他 ファイアープロレスリング3
信長の野望
上海IIIドラゴンズ
シムアース
真・三国志
PC電人
AYA
その他



悲情の街路
憂愁の道標

SNATCHER

付録

月刊PCエンジン11月号は9月30日(水)発売

EDITORIAL NOTES



KASHIWABARA

☆あ〜暑いでしゅ。この暑さのおかげでいいかげん頭がへんになりそうでしゅ。できることなら、す〜っと家ですごしたいでしゅ。は〜あ、早く涼しくならないでしゅかね。(R〇野郎からB野郎へ)

☆ひと夏の欲望は大いなる後悔と溜め息をも伴う。さらばTOWNS。お願い動いてII〇I。(AM)
☆俺はマッチョになるぞ。かつて自衛官が夢だった俺。スーパーマッチョになるんだ!! (浅J大岡)

●最近バイクで会社に行ってるのだが、先日帰り道でもいっきり迷ってしまった。しかも池袋で…。一緒に迷ったジェイドのバイクメン、おかげで助かりました。また迷いましょう(笑)。(てらもと)

★なぜ銭湯のフロはあんなに熱い? なぜ渋谷の東急ハンスはあんなにややこしい? なぜ我が家の近辺はあんなに猫が多い? なぜ今月はこんなにいそがしい? お星様教えてくれえ…。(YUGON)

★いろんな仕事と同時に進行してるので、机の上も下も大爆発の状態。何かを捜すにも、山の中を発掘しなきゃならん。なんとかが片付けなきゃ。(机のキタナさはと1、2を争う・えぐち)

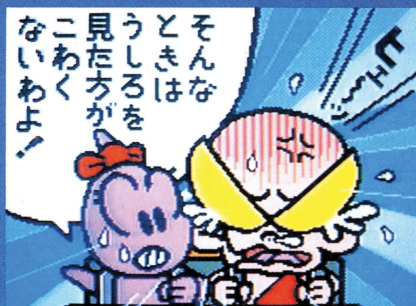
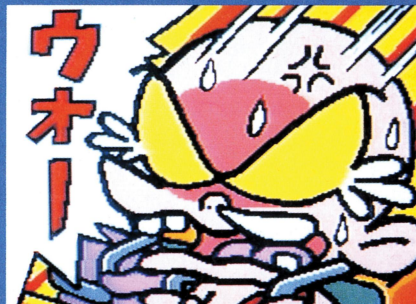
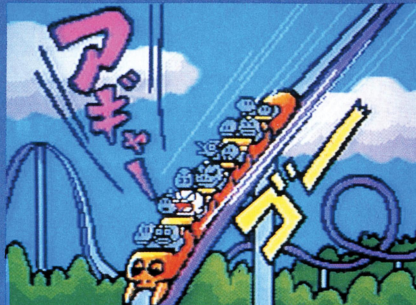
♪今月は絶対服を(あんまし)買わないで、お金を貯めてやる! と数か月前から言ってる気が…。S ALLもやってるし。でもでも今月こそは、リッチメンな日々を送るぞ!! 送るとも…。(れいちゃん)

♫ようやく、車の仮免をもらった。初めての路上は、あらゆる曲り角から人や車が飛び出して来そうな気がして、緊張のしっばなし。こんなことで、ちゃんと免許が取れるかどうか……。 (案外、心配症の☆)

☆☆よ、行ってしまいうんだね。免許を取ったら、新車のシトロエンで。でも新小岩の路地は避けた方がいいぞ。(レンタカーで電柱につっつけ、逃げるに逃がれず深夜に事故届けを出したN。運転は奥さん)

PC原人

作/青木コブ太
阿部K助
©RED COMPANY



STAFF

編集 / 塚原正廣・柏原順太・杉本 隆・中村公紀
株式会社 100パーセント (浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・長沢雄吾・真下 明・寺本真澄・三輪玲子)・館野英昭・メディアプラス (小井詰昌之・松本多津子)・市川和久・立神幸子
レイアウト / 株100パーセント (村田友男・大岡喜直・増田 武・菅原弘美・相原厚史) 石村 勇・藤田 正・鳥海香菜子
写真 / 石田謙一・加藤昌人・水口哲二・北村凡夫・朝倉秀之
イラスト / 江坂征巳・浅見かよ子・うおりゃー大橋・見田竜介・相原厚史・鳥海香菜子・なかむらまり・三輪玲子・ジュリアナ大岡・ただあさみ
戦魔和彦・田中道明

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン

月刊PCエンジン10月号

第4巻第10号 (通巻46号) 1992年10月1日発行 (毎月1回1日発行) 平成元年3月3日第三種郵便物認可

編集人 塚原正廣

発行人 福島征英

発行所 小学館〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1 (編集) 03-3261-1393 (販売) 03-3230-5753

印刷所 三晃印刷株式会社

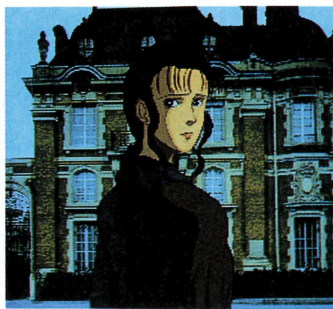
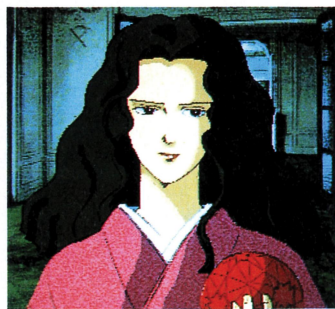
※本誌掲載記事・写真等の無断複製・複写 (コピー)・転載を禁じます。

PCエンジンで DAPSを ついに実現!!



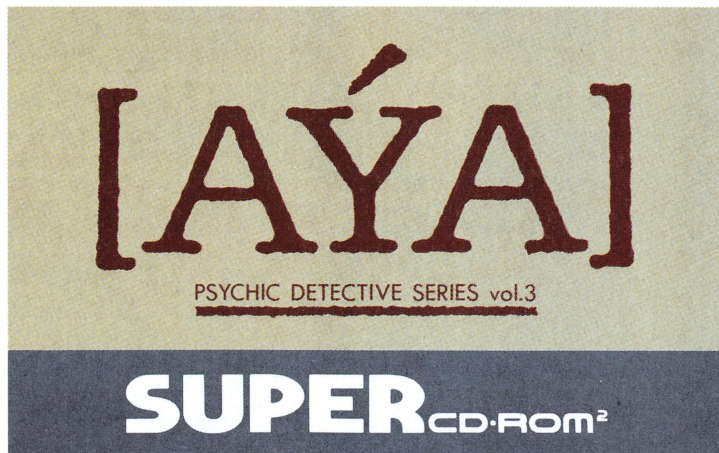
あのアニメとはちがう。 DAPSとは Datawest Active Picture Systemの略で、CD-ROMの容量が許す限り、フルアニメとADPCM音声、効果音、内蔵音源によるBGMの完全平行連続再生が可能な、データウエスト独自のシステムです。CD-ROMソフト界に衝撃を与えたこのシステムが、ついにPCエンジン・スーパーCD-ROM²で実現しました!! “あのアニメとはちがう” CD-ROMの為に技術です。

特許出願中



PCエンジンのDAPS搭載第1弾ソフトは、人のこころに潜入する能力を持つ、サイコ・アナリスト 降矢木和哉が主人公のサイキック・ディテクティブ・シリーズVol.3 [AYA]です。このページの写真はすべてFM-TOWNS版のものですが、PCエンジン版のものは近々発表します。お楽しみに。

サイキック・ディテクティブ・シリーズVol.3 [AYA]



今世紀最大の頭脳戦略

頭脳が走る、熱走サーキット。

目指せコンストラクターズチャンピオン!

LASER LS001-JORD

ENGINE

Type : Jord HB

NO.of cylinders : V8(72")

Capacity : 3494cc

Compression ratio : 12 : 1

Maximum power : 73000rpm

Maximum rpm : 13,800rpm

TRANSMISSION

Gearbox : Laser

Driveshafts : Laser

Clutch : AB

CHASSIS

Front suspension : pushrod

Rear suspension : pushrod

Suspension dampers : Kone

Wheel diameter : front : 13in . rear : 13in.

Track width : front : 12.5in. rear : 16.3in.

Tires : Goodyear

プロジェクトシミュレーション PROJECT

1992.9/11
発売

価格6,980円 (税別)



© TELENET JAPAN 1992

レーザーソフト



〒170 東京都豊島区北大塚2-10-6 6 セントラルビル TEL.03-5394-5575

1992年9月25日(金)
スーパープレミアム・パッケージで
堂々発売!

- ①豪華! レーザーソフト初! 特典同梱ダブルケース仕様
- ②美麗! 越智先生描き下ろし カラーイラスト・レーベル
- ③必見! コズミックの全てがわかる!
44Pオールカラー・ガイドブック
- ④便利! A3版フルカラーマップ/呪文・アイテム一覧表
- ⑤興奮! 特別グッズが当たるスペシャル・アンケートカード

特別価格 7,600円(税別)

銀河の平和を守るため命を燃やす少年ユウ!
未来に人々の夢をつなぐため戦う戦士バン!
そして今……

銀河にまた新たな 英雄伝説が生まれる。

1992.9/25

発売



コズミック・ファンタジー 冒険少年レイ 3

STAFF

原作・キャラクターデザイン
越智 一裕

デザイン・ワークス
小原 渉平

CAST

レイ……辻谷 耕史
マイ……冬馬 由美
ダイゴ……鈴置 洋孝
ニャン……深雪さなえ
ユウ……高山みなみ
サヤ……高田 由美
バン……関 俊彦
リム……鶴 ひろみ

主題歌

「コズミック・ファンタジー」

歌 高山みなみ

挿入歌

「ニャンのうた」

歌 深雪さなえ

© TELENET JAPAN 1992

© KAZUHIRO OCHI

「コズミック・ファンタジー」シリーズ
メディア・ミックス・プロジェクト 遂に発動!!

第1弾! 小説版「コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ」
勁文社刊 780円 好評発売中!

第2弾!! 「コズミック・ファンタジー3 冒険少年レイ」
攻略ファンブック(スペシャルCD付)
徳間書店インターメディア刊 9/25 ゲームと同時発売!!

第3弾!!! そして待望のアニメ化決定!
オリジナル・ビデオ・アニメ「コズミック・ファンタジー」
制作進行中!!

その他、続々計画! 続報に乞うご期待!



PCエンジン
スーパーCD-ROM²専用ソフト

『コズミック・ファンタジー3』の情報を少しでも早く知りたい君へ…
コズミック・ダイヤル TEL.03-5394-5585
絶賛ON AIR!!

*「コズミック・ファンタジー3」の情報が誰よりも早く聴けるぞ!
＜今日のプログラム～9/4ビジュアル編第2章 9/5～9/24ビジュアル編第3章 9/25～9/26編＞



人気マンガ「炎の闘球児ドッジ弾平」が、ついにPCエンジンに登場！試合シーンは、エキサイティングなアクションバトル。シュート、キャッチ、そしてパスフォーメーション。さまざまなテクニクを駆使して、ライバルチームを打ち倒せ！五つの神器と呼ばれる謎のアイテムを探しなと、RPGの要素も加わったスーパードッジゲームの決定版。大興奮、超熱戦のスポーツゲーム！もちろん、対戦モードつき！

PCエンジンで 熱闘開始!!



Monthly
Magazine for
PCエンジン
1992
10

唸りを上げるスーパーシュート
史上最強の格闘球技ゲーム
今ここに登場！



©1992 HUDSON SOFT
©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京



▲試合シーンは、アクションタイプ。パスを回してチャンスを作り、スーパーシュートでライバルをヒットしろ！



▲スーパーシュートは大迫力のビジュアルシーンつき！弾平の必殺シュートは、もちろん炎のシュートだ！

炎の闘球児 ドッジ弾平

バッテリーバックアップ対応 PCエンジン用ソフト

9月25日発売 価格6500Y（税別）



▲アクション以外にRPGの要素もたっぷり。フィールド画面で情報を集め、「五つの神器」を探しだせ！



▲対戦プレイもOK！好きなチームが選べるから、弾平のライバルたちを操作することもできるぞ！

第4巻第10号（通巻46号）
1992年10月1日発行

編集人 塚原正廣
発行人 福島征英

発行所 小学館

〒101 東京都千代田区一ツ橋2-3の1
電話（編集室）03-3236-1033
（販売部）03-3236-1033
FAX 03-5753-3333

印刷／三晃印刷株式会社



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル
東京支店 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル
大阪支店 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）

TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244

